电脑应用和娱乐的第一选择

总第161期

# 大众软件

24

Popsoft

2003年 半月刊



WWW.POPSOFT.COM

中 国 I T 业 的 2 0 0 4

击风辨向

# 眺望

黎明到来前总有一阵更黑暗的时候，冬天结束前寒风会异常地刺骨。谁都盼望温暖舒适的春天，但有多少人能 在水和风的流动中感到活力的复苏？如果你没有感觉，那么请闭上眼睛，用心体验。放开自己，才能拥有未来。



P26

## 整合P4芯片组新成员——ATI RS300

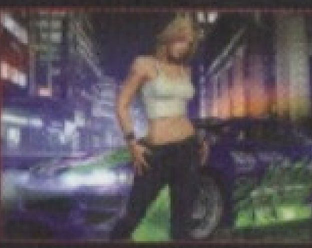
新加入主板芯片组阵营的ATI RS300号称拥有目前最强的整合图形核心，那么其实际表现是否能令人满意呢？



P67

## 用数码装点节日，为生活增添色彩

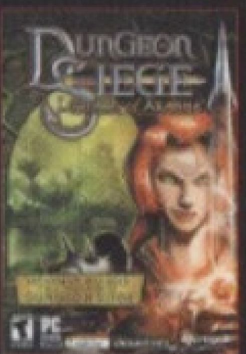
圣诞节和元旦很快将接踵而至，本期特别奉上十余款适合在节日购买的数码精品，并提供了贴心的购买、使用指导。



P133

## 《极品飞车——地下狂飙》正式版试驾体验

华丽、炫目的霓虹，速度与激情的冲击，还等什么？快快加入"暴走"一族。



P163

## 《地牢围攻——阿拉那传说》抢先攻略

这是一个全新的故事，一本日志带你去解开父母当年留下的谜团。本刊抢先推出《地牢围攻》资料片完全攻略。

ISSN 1007-0060



幻灵游侠 3.0

MONSTER&ME

# 幻灵录

回忆过去走过的时光

以往的种种

历历浮现在我们的脑海之中……

慢慢回味！

然而时间还在飞逝

甜蜜也将延续

我们就将过去的一切笔笔记在这幻灵录中……

留念！



天晴数码制作

诚征各类网站加盟
征服网财计划
网聚天下财富

研发：天晴数码娱乐　　总代理：网龙（中国）公司
总经销：智冠电子（北京）有限公司
网上垂询：www.tqzf.com 发送您的联系地址至此信箱
即有可能获得《征服》超酷海报及精美攻略手册
TQFK0016@ND.COM.CN

6to23 中国学生网

鸣谢：中国学生网 www.6to23.com 对《征服》的大力支持！

# 《大众硬件》2003年增刊——大众硬件工具系列丛书之一

在《大众硬件》杂志一年的办刊过程中，在与广大热心读者的交流过程中，我们深切感受到读者对于电脑硬件基础知识的渴望。因此籍《大众硬件》创刊周年之际，我们特地为您制作了这本电脑入门和进阶的工具手册。

## 全书内容分五大部分：

一、认识电脑的起源、结构和制造过程
二、2003 年末购机指南和详细的装机、超频、测试介绍
三、搭建网络，排除局域网和互联网故障，解决黑客问题
四、软件和硬件故障排除，硬件设备的应用专题
五、汇集全年杂志疑难解答，重新编排和分类

**全面的电脑硬件指导手册，极具收藏价值的杂志精华**
**2003 年 12 月上市，敬请期待**




赠送 2 张光盘，光盘内容为：
《大众硬件》2003 年杂志精华电子版
世纪豪杰公司提供的多款正版软件
大量硬件测试工具及共享软件
电脑装机及维修的多媒体录像

全国发行总代理：北京情文图书有限公司　郭雪青　地址：北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
手机：13801353016　13311072581　邮编：100026　电话：010-65934375　传真：010-65934375

# 龙虎门

黄玉郎原著改编



亚博克电脑

# 盟军敢死队3

COMMANDOS 3

DESTINATION BERLIN

## 目标柏林

- 标准版 69 元
- 金属珍藏版 99 元
- 内藏赠品(标准版、金属珍藏版均赠)

盟军主题邮票+主题邮折！共7款主题，随机放入！

魔力宝贝试玩账号！

- 官方权威攻略 25 元

官方攻略本同步推出，16开160页魄力登场。





盟军3等DX9游戏均为 ATi RADEON 9600系列优化



注意



以上产品及书刊表面均采用数码标签防伪技术，敬请消费者在购买时认明。

购买《盟军敢死队3:目标柏林》并寄回用户卡，每周都有机会获得：

- 幸运奖 每周 50 名：“盟军3”全套纪念邮票邮折 全国限量 400名
- 至尊奖 每周 1 名：XPC一台，共 8名
- 无双奖 共 3 名：ATi 顶级专业显卡一块
- 活动时间：2003年11月1日至12月31日，以邮戳为准。




盟军3唯一推荐PC系统！







地址：北京市1998号信箱　邮编:100091　联络：新天地销售部

传真：(010)62862036　销售热线:(010) 62862035








主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 高庆生
总　　编 高庆生

执行主编 Walker
副 主 编 王晨
编 辑 部 田震（主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾
答笛 杨立 谭湘源 黄志昕
专题记者 郭都 汪铁 张宇 万楠方
李刚 李江 王槊
美术总监 祁津忆
本期责编 答笛
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任）霍虹 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8000
传　　真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

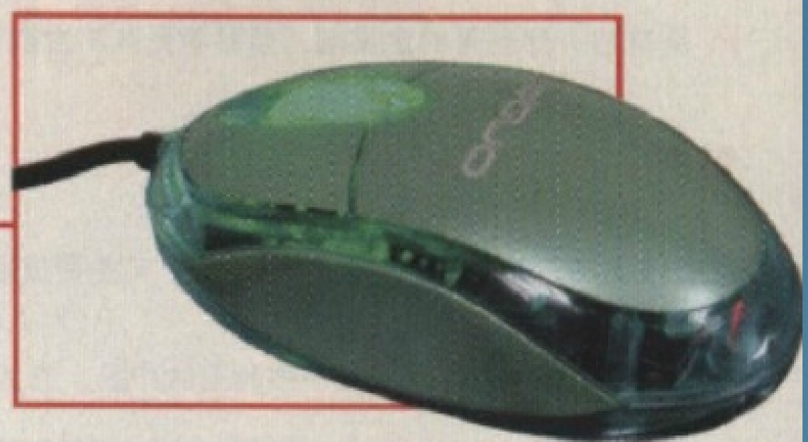
平面设计 林静 尚丽俐 毛森
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　　话 010-82634092
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2003年12月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。

## 新闻速递





## 新品初评



## 专栏评述



*“未来就像隐藏在黑暗中的道路，你无法看清它指向哪里，但是你要看清下一步是不是悬崖。”看《黑客帝国》时我记住了先知的这句话。*

## 实用软件



*假如你硬盘上唯一的系统崩溃，很多重要文件在系统分区怎么办？设有一张可引导电脑启动的光盘，动后可完全抛开硬盘或其上的操作统，直接使用和管理计算机资源，且是完全的图形界面……听起来像童话吧？但这种操作系统确实是存的，那就是今天我们要提到的嵌入桌面操作系统。*



@幻彩多媒体



## 硬件评析



*如果仍使用现在的CPU封装方式，就如同把F1赛车的引擎装到微型轿车上一样……*



*圣诞节和元旦很快将接踵而至，想必大家都开始构思如何过一个开心、难忘的节日了吧？——本期特别奉上十余款适合在新年购买的数码精品，并提供贴心的购买、使用指导，与你一起用数码装点节日，为生活增添色彩。*



## 网络时代



*你和朋友之间通常是怎样共享或传送文件的呢，FTP？P2P？QQ？MSN？……忘掉它们吧，今天我们来教你一种全新的方法，保证一分钟搞定！*



## 应用心得



## 问题交流 93

## 读编往来



## 游戏剧场





## 专题企划



## 晶合通讯



## 前线地带



《极品飞车——地下狂飙》的正式版刚刚露面，笔者就急不可待地进入游戏，虽然早先已经见过了多段视频并试玩了官方Demo，但毕竟只有正式版才能让我们对游戏有一个完整真实的认识。

## 锋利的盾



你很难在这个迷失于维度虚拟的时代再度给所谓的平面和三维下一个准确定义。X III的画面同我们以往看到的大不相同，那些泛滥的形容词没有一个能适用于它：精美、华丽、真实……尤其是真实。

## 攻城略地






## 在线争锋



## 龙门茶社



《盟军敢死队3》一枪过关／《重返巢穴II》之全歼敌寇／《星球大战——迪学院》战斗指南／《上古传说——剑封魔录外传》封魔战神快速通关／《罗马执政官》攻城战手记

## 有字天书



《极品飞车——地下狂飙》第一号升级补丁／《极品飞车——地下狂飙》v1.1版超级属性修改器／NBA 2004十项属性修改器／《代号13》补丁／《指环王——国王归来》终修正版补丁等等。

## TOPTEN



模拟人生——魔法世界／使命如唤／特工任务——安全突破／指环王——国王归来／华硕显卡园地——游戏优化宝典：《极品飞车——地下狂飙》显卡设置技巧

# 编辑部报告

栏目建设方面2003年的进步与不足是同时并存的。截止本年度第16期，在杂志社内部评刊中，"实用软件"恰好有一半的期数被评为"非常好"，这反映了杂志社领导对栏目工作的肯定。然而即使是被评为"非常好"的那几期，我也看到了诸多评刊中有更好的建议及意见，更不用说这一年中的其它各期了。我自已的一个总结是，2003年"实用软件"栏目在实用性、时效性、独创性方面有一定提高，娱乐及趣味性方面表现一般，对新技术及业界的关注则甚为缺乏。

——摘自"实用软件"栏目编辑风行水的2003年工作总结

信息员是由全国各地的《大众软件》Fans组成，他们也是电脑和游戏的爱好者，对整本杂志的内容较了解。他们对杂志的评刊等工作态度热情、认真、负责。他们看杂志的角度和编辑不同，能够发现不少错误和不足之处，值得我们警醒和借鉴。信息员工作的最大问题在于这些成员基本上都是学生，在遇到高考或者大学毕业以后一般就会终止信息员工作，所以维系并开发新成员是信息员工作的重点。

——摘自本刊记者Lee的2003年工作总结

回顾过去一年中的工作，我觉得有一定成效，但相对于过去提升不是很明显。"新品初评"栏目趋于成熟，而"硬件评析"栏目相对有些起伏。作为一个媒体，我们的新品评测文章需要同时对读者和厂商（厂商实际上也是站在不同角度的读者）负责，而目前这方面做得还不够稳定，有时下结论不够严谨。整体来看，"硬件评析"栏目的横向评测与各类大小专题的质量比较好，技术前瞻方面的选题丰富了一些，行情栏目有一定加强，而一些时效性不强的备用稿件质量一般。

——摘自"硬件评析"栏目编辑苔笛的2003年工作总结

2003年，具有前瞻性质的"前线地带"栏目更加注重报道的时效性了。从2002年第20期开始，这个栏目已经由单一的作者投稿，转变为编辑更加主动地找到厂商提前拿到游戏进行试玩，为读者提供更为真实超前的试炼感受，便于读者直观了解游戏的品质和游戏性。

——摘自"前线地带"栏目编辑上弦月的2003年工作总结

总的来说2003年"攻城略地"栏目在时效性方面基本上达到了要求，所刊登的攻略覆盖了本年度绝大多数热门或比较热门或比较有特色的游戏。对于2004年的工作，我的想法是继续坚持以时效性为第一的原则，充分发挥内部编辑及核心作者的能力写出高质量的攻略。

——摘自"攻城略地"栏目编辑Cross的2003年工作总结

## 《大众软件》的2003年



2003年，记者部逐渐建立了比较系统的工作制度。在IT和游戏方面的报道都有了更加明确的主题。但是总体来说，这一年的报道还是比较零散，没有能够形成连续的影响。而且在一年中，对于新闻题材深入挖掘的能力没有获得显著的增长，而且后半年来的新闻敏感性有所下降，一直没有能够跟上市场中的焦点报道。

——摘自本刊记者冰河的2003年工作总结

"读编往来"栏目一年来得到了编辑部和读者的好评。其根本原因在于编辑理念中强调了"专题"二字。专题是近年来为越来越多杂志所喜欢的组稿方法，它的特点在于中心突出、信息量大、容易推出杂志的观点、给读者以从视角到思想的方方面面强烈冲击。

——摘自"读编往来"栏目编辑林晓的2003年工作总结

2003年"应用心得"栏目改版以来，在实用性方面狠下功夫。就读者的反映来讲，这方面还是受到了支持和肯定，以后的栏目中在这方面要继续保持。在内容覆盖方面，2003年度也较2002年有所扩展，但提高的空间还很大。"应用心得"是最贴近读者使用的，而目前网络的普及速度极快，所以在网络使用方面的心得必须有意识地增加。对于硬件方面的心得，要配合"问题交流"栏目，将内容全面化立体化，争取覆盖所有的读者使用空间。

——摘自"应用心得"栏目编辑Say的2003年工作总结

一年当中时间以每两周制作杂志为分割期，忙碌而充实。年底的到来，就是为了让我们回过头去看看这一年走过的路，看路上深深浅浅的脚印，也为了让以后踏下的每一步更加坚实而有力。

——摘自原"网络时代"栏目编辑关丽人生的2003年工作总结

walker@popsoft.com.cn

完成于2003年12月03日23时52分

## 新闻头条

# 打造中国的Linux人才培养基地

■本刊记者 发条龙猫




随着近一段时间政府加大对Linux的宣传力度，Linux在国内产生了很大的影响力，相关人才也越来越抢手。"1+1+1"工程就是一项有针对性培养Linux人才的教育项目，将在从今年开始的3年内有计划地培养100名Linux教师、1000名Linux技术人员和10000名Linux基础应用人员，故简称为"1+1+1"工程。该项目由北京软件产业促进中心与即时科研集团合作，共同展开推广工作。参加培训的学员可以同时得到信息产业部全国电子信息应用教育中心的"国家信息化技术考试认证"和即时科研集团的Linux认证。"1+1+1"工程从开始启动到现在已经有一段时间了，有许多读者对此工程表现出很大兴趣，为了让关心此工程的读者能对此有更深的了解，记者采访了该工程的主负责人李新科先生，询问了一些读者关心的问题。

记者首先询问了目前"1+1+1"工程的进展情况，李新科说："工程从8月份开始启动，从北京开始，逐渐在全国范围内展开。北京作为试点城市已经开办了3期。目前在东北的大连、沈阳和长春也开办了试点，明年会将试点范围扩大到10个城市。"接着，记者请李先生介绍目前参加培训的学生情况。李新科说："目前北京试点共有大约150多名学员学习开发，还有更多的学员为了解Linux而参加课程。参加培训的主要是软件开发人员。目前培训的效果非常好，学员的素质也都很高。"对于Linux目前在国内的发展前景，李新科表示，前一段时间，中国软件行业协会组织了80余人，赶赴日本参加了开放源代码的研讨会。中、日、韩三国分别介绍了各自国内的源代码开放情况。大家现在都把Linux作为国内开放源代码的突破口，培养人才处在一个特别重要的位置。在此方面，我国已经走在了前面。而对于中国参加此次会议的目的，李新科谈到："韩国、日本希望与中国合作，共同开发基于Linux的各项应用。此次主要是为了了解三方国家的政策，便于以后顺利开展合作。"对于各国如何让Linux在行业应用方面得到更大的发展的问题，李新科回答："目前日本在嵌入式方面的应用已经很广泛了，我国也在电子政务等方面大量引入Linux。现在各国都在努力推进Linux的发展和应用，但还需要一段时间。"最后，记者询问了许多读者最关心的一个问题，即现在学习Linux能否在毕业后学以致用。李新科表示："学生需要有一技之长，毕业后掌握最初级的技能是使用Linux进行办公。高级一些的技能是掌握网络系统管理。目前Linux在网络方面占有率已经超过了Unix，根据最近IDG、IDC的统计，Linux在Server端上的占有量是第一位的。而Linux软件开发方面，会涉及到跨平台编程，比如C语言和JAVA等。因为各平台有共通性，以往做过Windows开发的人员很容易就能上手，没学过Windows编程的也可以直接学习Linux编程，以后转到Windows下进行开发也可以平滑过渡。" P

## 清华紫光台式电脑上市



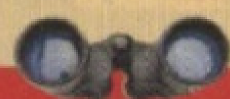

2003年11月11日，清华紫光举行清华紫光台式电脑上市发布会，正式宣布进军台式电脑产业，并现场展示了紫光最新的家用（"新视线"系列）、商用（"文诚"系列）全线产品。紫光还宣布将在业内率先推出5年保修承诺。国内100余家媒体记者和业内知名人士及包括AMD全球副总裁等在内的业界合作伙伴到会并祝贺。本次大会上紫光公布了完成产业调整、明确大IT战略布局后的规划，提出了做"中国IT产业领导企业"的目标，计划用1－2年时间进入国内PC第二阵营，实现20万台的销量及10亿元的销售额，成为国内IT全线产品的主流厂商。紫光将根据市场导向和用户需求，提供不同配置的产品。本次发布会上紫光推出了采用AMD处理器的全系列家用电脑产品，标志着紫光PC与AMD战略合作的开始。

## Acer平板、笔记本电脑新品发布

2003年11月20日，Acer在北京理工科技大厦Acer中国总部举办了新款平板、笔记本电脑发布活动。本次活动中发布了3款采用Intel"迅驰"技术的平板和笔记本电脑新品，包括全球第一台采用14.1英寸屏幕和Windows XP Tablet PC版操作系统的TravelMate C300双用平板电脑，以及采用12.1英寸屏幕、镁铝合金铸造的超轻薄（1.7kg）TravelMate 370笔记本电脑，另一款新品是采用15英寸（16：10）大屏幕的多媒体笔记本Aspire2000，它配备ATI MOBILITY RADEON 9200图形芯片，内建扬声器与重低音喇叭，并带有独具特色

# 信息速递

■本刊记者 Lee



## 半月聚焦

**“互联互通标准工作组”在京成立：** 来自信息产业部的消息说，一向被称为中国电信业顽症之一的互联互通问题即将变得有法可循。11月21日，一个名为“网络互联互通技术标准工作组”的机构在京成立，它的目的是尽快建立一套各大运营商都需要遵守的电信业互联互通“家法”。

**微软中国千万美元捐给教育：** 11月20日下午，教育部和微软（中国）在北京签署了“中国基础教育信息化合作框架”协议。根据协议，在教育部的指导下，微软将在未来5年内提供价值1000万美元的捐助，用以支持基础教育和师范教育，尤其是在中国农村和边远地区。

**飞利浦华微建合资公司：** 2003年11月25日，飞利浦与中国家电知名企业吉林华微电子公司联盟组建合资公司，以进行家电“心脏”产品的生产。二者联合组建合资公司名为吉林飞利浦半导体有限公司，成立后的合资公司将开发、设计和生产二极管、晶体管以及可控硅等产品，这些产品正是彩电、节能灯、计算机以及通信设备的“心脏”产品。

的Aspire Media Console控制面板，可瞬间激活屏幕选单，点选影片、音乐、视频、相册、刻录机等使用模式，操作轻松方便。

## AMD ALCHEMY系列嵌入式处理器喜报频传

近日，AMD宣布AMD Alchemy Au1100处理芯片被AMX公司选中，以支持其Modero系列的触摸屏新产品。紧接着，AMD Alchemy Au1500处理芯片又被Bandspeed公司选中，用来支持其940K系列Gypsy无线接入点交换机。AMX公司的7.5英寸和8.4英寸的Modero ViewPoint触摸屏及7英寸Modero Widescreen触摸屏所提供的one-touch自动控制功能，简化了自动控制，也简化了音、视频，环境与传输技术的集成。选用Au1500处理器的Bandspeed公司专门提供无线局域网架构解决方案，能为各种环境下的用户——如企业、校园、公共热点和无线服务网络等环境提供标准的接入点。

## 品尼高公司新品系列登陆中国

2003年11月13日，美国知名视频解决方案提供商品尼高（PINNACLE）在北京中国大饭店宣布，其旗下4款分别针对不同用户的视频产品正式登陆中国，为中国消费者提供服务。它们分别是DV派、TV派和外置式的DVC80、DVC150四款家用级视频产品。主要功能集中在家用数码相机、数码摄像机所拍摄产品在PC上的编辑制作，以及影视节目在电脑上的视频编辑等。**市场参考价：DV派299元、TV派349元。**

## 方正家用PC全线整合重磅出击

11月22日，方正举行产品发布会，一次性推出5款新品，作为构筑现代数字化家庭的主力干将，方正家用PC将更全面满足人们的个性化需求。这次方正电脑的全线整合，对产品的功能属性有了更细致的划分，以用户的个性化需求为主要依据，中高端市场的卓越系列和面向主流市场的飞越系列都进行了产品线细分。赢得IF国际工业设计大奖的卓越影音王E是发布会的主角，它将“计算中心”与“应用中心”分离，提供了应用上的最大便利和舒适。

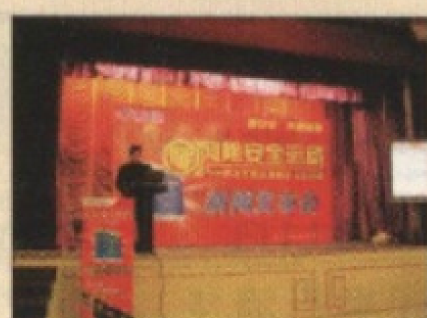
## 美国在线与广达签署T9文字输入软件授权协议

日前，美国在线全资子公司特捷通讯公司（Tegic Communications）宣布，台湾省广达电脑公司（Quanta Computer Inc.）获得美国在线旗舰产品——T9文字输入软件中文及多种拉丁语言的授权。通过此授权，广达电脑公司将在其面向全球市场的新型GSM/GPRS手机中内置T9输入软件，使用户快速、方便地输入文字，充分利用手机的电子邮件及短信服务。美国在线负责T9业务的亚太区总监Ray K.Tsuchiyama先生说：“广达电脑公司具有强大的ODM生产能力，拥有众多国际领先的OEM厂商客户。广达电脑公司将集成众多语言库，以支持全球的手机出口业务。从此，广达用户将能获得应用行业内领先的文字输入所带来的益处。”

## 微软硬件20周年庆典暨新品发布会

近日，微软在京举行了硬件产品20周年庆典，并同时发布包括无线银光鲨、无线宝蓝鲨、光学银光鲨等3款光学鼠标和无线桌面套装精英版以及无线桌面套装灵巧版两个套装新品。庆典会上，微软家用和娱乐产品事业部亚太区总经理艾伦·鲍曼先生，回顾了微软计算机外设产品20年以人为本的发展历程，并介绍了微软持续为计算机用户提供创新产品的研发和市场战略。鲍曼先生在演讲中提到，“在计算和通信技术飞速发展的今天，人机交互设备的重要性正愈加凸显。今天的中国市场已经发展成为世界第二大计算机外设产品的市场，我们将在加大对中国市场投入的同时，致力于让用户拥有更好的软件使用体验。”

## 江民科技实施“零风险安全运动”



11月25日，江民科技在友谊宾馆召开新闻发布会，宣布正式实施“零风险安全运动”：从12月1日起3个月内，先期让利5000万，向全社会的政府机关、事业单位、企业、行业等用户提供KV网络版正式产品免费安装使用；直接投入500万元，用于搭建本地化技服平台以及宣传推广。活动期间，用户还可得到免费安装、技术支



## 数字IT

**84位：** 国际电信联盟（ITU）11月19日公布了2002年度世界各个国家和地区互联网普及情况的最新排名，北欧诸国位居榜首，我国名列第84位，属于中等普及国家。

**351.7万：** 中电信近日向外界披露，中电信截至9月底止，宽带接入用户数目增至351.7万户，较6月底增加了95.5万户。

**24亿：** 美国芯片大厂AMD十一月二十日宣布，已在德国Dresden破土兴建12英寸晶圆厂，预计将投资24亿美元。

信息速递

持、应急服务等完全正式的技术服务。如果在使用过程中用户对产品或服务不满意，均不用付费，只需将产品退回即可。"零风险运动"完全消除了用户在购买高价网络版杀毒软件时的顾虑，完全化解了用户的风险。

## 《中国互联网络热点调查报告》公布

CNNIC每年发布两次《中国互联网络发展状况调查报告》已成惯例，但主要是从宏观的角度，概括性地描述我国互联网的发展状况。而此次发布的《中国互联网络热点调查报告》，则是开展对互联网市场上出现的新业务、新应用的专项调查，使得调查能够更深入、更具体地反应互联网发展过程中的热点问题。两份报告互为补充，相得益彰。

## 第二届中国DIY四大天王争霸赛落幕

由升技电脑、英特尔联合主办，优派协办的"另类DIY——第二届中国DIY四大天王争霸赛"决赛于11月16日在北京大学英杰交流中心




开赛。本次大赛从9月10日开始，共吸引了全国各地的数千位计算机硬件爱好者报名参赛。在长达2个多月的时间里，各位选手历经网上初赛、电脑卖场现场复赛等阶段，最终10名优胜者从中脱颖而出。决赛胜出的"中国DIY四大天王"每人都获得优派VE500液晶显示器+高档主机一套，其余6位决赛参赛选手每人将获得高手奖，暨价值1999元的升技IC7-MAX主板一片。"中国DIY四大天王"将成为升技电脑的形象代言人，他们的统一形象会出现在升技电脑最新的产品海报、彩页、包装盒、广告宣传上。



## 言论

"几十年前，当我从大学毕业加盟微软公司时，面对30人的公司和小办公室，我问为什么要在这里工作而不是回到学校去念书。但盖茨对我说你错了，总有一天你会看到每个家庭里都会有一台电脑。而今天，这真的变成了现实。"

——微软公司CEO史蒂夫·鲍尔默

"信息高速路应该是通信、信息以及商务的虚拟集散地，而不是犯罪活动的捷径。"

——美国司法部长约翰·阿什克罗夫特

"中国将会成为21世纪全球经济的火车头，要做世界一流的企业，必须在中国市场取胜。"

——LG电子（中国）有限公司董事长卢庸岳

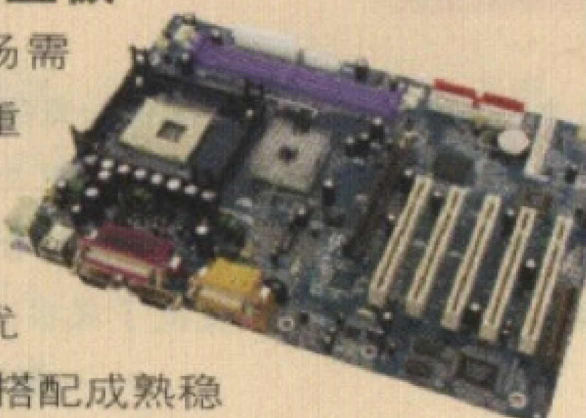
## 联通举行"神奇宝典"大奖赛决赛

11月15日，联通博路杯"神奇宝典"大奖赛决赛及颁奖典礼在北京中国大饭店举行。本次大赛以在校大学生为主要目标对象，内容涉及移动新技术系列讲座、"神奇宝典"游戏大赛及新业务推广三大部分，历时近2个月。无论是在游戏比赛方面还是培训讲座方面都受到了广大师生的热烈欢迎，共有北京、上海、广东、黑龙江、浙江、江苏、四川、陕西和海南9个省市的50所知名高校将近10万学子参与了这次比赛，北京赛区曾达到了日增2000余名有效选手的记录。中国联通副总裁吕建国在接受记者采访时表示："本次大奖赛活动，选取在全国50所高校内进行，是因为大学生对于新业务、新技术具有天生敏锐的感知能力、同时具有很强的创新精神和鉴赏能力。"

# 产品快报

■本刊记者 Lee

## 双敏电子推出UP4E2主板



UNIKA双敏电子根据市场需求，特别在中低端市场隆重推出了一款与P4及赛扬搭配非常吻合的主板——UP4E2。该主板采用性能优秀的英特尔i845E芯片组，搭配成熟稳定的ICH2芯片；采用标准的ATX板形结构，淡蓝色PCB板，全部采用优质电容且线路布局也非常工整；具备533MHz高速前端总线，提供高达4.2GB/s资料传输率。配备一条AGP 4×显卡插槽，可提供1GB/s以上的带宽；提供两条PC2100规范的内存插槽，4组USB 1.1接口及改良了的AC'97接口，完全能满足普通用户的日常需要。此外，该主板支持Hyper-Threading技术，可让用户体验一颗CPU模拟成两颗的强大处理效能。**市场参考价：499元。**

## 启亨科技推出最新显卡



启亨最新推出的MX440-8×“魔翼”版及“魔鹰”版两款显示卡，采用NVIDIA GeForce4 MX440-8×绘图芯片。先进的AGP 8×技术，使AGP总线可突破以往频宽上的限制，从AGP 4×每秒1GB提升至AGP 8×的每秒2.132GB；突破性的内建两颗350MHz的RAMDAC，搭配其绘图显示芯片与高速64MB DDR内存，辅以nVIEW多屏幕驱动程序，可将3D实境呈现出极佳的视觉状态；采用贴片电容，配备CRT+DVI+S端子的全接口配置，可满足用户的不同需要。

## 两极风“风彩”LF0303系列机箱上市



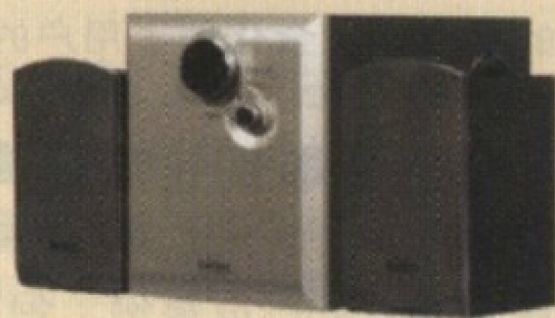
此系列机箱采用独特的翻盖面板专利设计。看似浑然一体的面板，却可将机箱面板的上半部分往上提起，随后旋转90°，推入机箱顶部的滑轨之中。前面板装有内接热敏温度感应探头的温度液晶显示屏，并带有夜光；侧板采用0.8mm优质镀锌钢板镂空透明窗设计，装有炫彩静音8cm风扇。兼容各种规格的主板；硬盘架采用直灌设计可加装多至7个硬盘，并加强机箱结构强度；箱体有EMI电磁屏蔽点及双程互动散热设计；全线标配大水牛ATX-320T电源。该系列机箱有透明橙、电光紫、深海蓝和金刚黑4种不同的颜色。**市场参考价：480元。**

## 三星172X新品面市



日前，三星显示器宣布推出12ms全过程响应时间的液晶显示器172X，为2003年末的显示器市场竞争增添了最后的一把火。该产品采用双轴设计，侧面最厚处仅2.64cm，可以选择吊挂、墙挂或壁挂，适合各种场合应用。此外，172X还集成了三星MagicBright技术，为消费者提供文本、上网、娱乐3种预设模式和自定义模式。**市场参考价：5999元。**

## 漫步者R231T上市



充满浪漫迷人气息的漫步者R231T近日登场，高贵的香槟金色前调节面板、深沉稳重的木纹低音炮、全木质卫星箱。其低音炮延续销量百万的经典R201T II的设计，音量调节前置旋钮调控更方便。**市场参考价：180元。**

## 酷冷至尊又推新款鼠标垫



酷冷至尊（Cooler Master）继“至尊黑骑士”之后，又推出了新款鼠标垫——“光电游侠”。这款专门为游戏玩家设计的鼠标垫，不仅适用于普通的滚轮鼠标，也同样适合光电鼠标使用，它的全弧线造型更符合人体工学；加大的使用面积及优越的定位效果，让鼠标可更随心所欲地滑行。

## 金山毒霸病毒预告

**12月19日**，蠕虫病毒（Worm.BAT911）将会发作。该病毒通过计算机中没有密码口令的共享文件传播，并锁定C盘的共享驱动器；搜寻和移动网络中的VBS，删除在C:\Windows、C:\Windows\system、C:\Windows\command和C:\下的文件。危害程度：中。

**12月25日**，文件型病毒（Win32.Kriz）将会发作。该病毒通过磁盘文件拷贝和文件共享传播。它是一种针对Windows 95/98的病毒，会破坏Windows的可执行文件。当系统日期是12月25日时，病毒就会在BIOS启动瞬间修改CMOS的日期、时间、硬盘和软盘驱动器设置，使计算机无法正常启动，并改写所有可用驱动器文件，包括网络映射驱动器和软盘驱动器。危害程度：高。

**12月26日**，文件型病毒（Win95.CIH）将会发作。该病毒会利用所有可能的途径进行传播：软盘、CD-ROM、Internet、FTP下载、电子邮件等。发作时将其代码存入硬盘受感染文件的可用扇区内，使受染文件长度不会增加，以达到隐藏的目的。病毒进入内存后，会截取Installable File System（IFS）并感染所有扩展名为.exe的可执行文件。该病毒只影响32位文件，因此只限于Windows 95/98系统。危害程度：低。

**12月8～29日**，脚本病毒（VBS.Valentin）将会发作。该病毒通过执行带毒文档、mIRC、网络磁盘共享传播，采用VB脚本编写，插入HTML文件。发作后会发信给Microsoft Outlook地址薄中的所有人，覆盖用户文件并给该文件添加.txt后缀名。危害程度：低。

**12月31日**，网络蠕虫病毒（Worm.Chainsaw）将会发作。该病毒通过网络进行传播，病毒文件属性为隐藏。病毒发作时，会触发特洛伊木马程序，改写硬盘文件信息。危害程度：高。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站**www.duba.net**下载新的升级包。

# 产品快报

## Microsoft Office System简体中文版正式发布

Microsoft Office System是Microsoft Office的一次重要飞跃和重大革新，它包括6个Office组件，11个应用软件，4个服务器软件，2项服务，以及解决方案加速器工具软件，通过在协作、集成和个人生产力提升上的突破性创新，满足不同类型的办公应用需求。国家信息产业部电子信息产品管理司张琪司长对微软Office System成功发布表示祝贺，她表示："热烈祝贺Office System中文版的隆重发布。今天发布的这些产品不仅是微软中国员工辛勤努力的结晶，也是微软公司和中国IT产业界有关单位联合的研发成果。我们高兴地看到微软今天发布的办公软件有些功能就是根据中国用户的特殊需求增加的应用模板和法规库。我们希望这些新功能的加入，能为中国的广大用户提供更为方便、快捷、实用的办公环境。"

## MicroStrategy推出第三代商务智能平台

11月21日，专注于商务智能（BI）并提供解决方案的软件厂商MicroStrategy在全球60多个城市同步发布第三代商务智能平台产品MicroStrategy7.5。该产品将集全部的5类商务智能于一体，提供更整合的BI应用。另外，还增添了分别用于企业级报表的MicroStrategy Report Service和Office应用的MicroStrategy Office。

## 微星正式推出多功能MP3播放器

微星科技近来不断地将产品触角伸向其他领域，在推出面向移动办公的平板电脑之后，又推出了一款多功能MP3播放器——MS-5511。该播放器集MP3播放、优盘、FM收音机、录音笔及复读机等五大功能于一身，容量达128MB；配备带淡蓝色背光的LCD显示屏，有珍珠白、宝石蓝、中国红（此款为256MB）3种彩色机壳可供选择；内建完整的中英文菜单，可播放MP3及WMA格式的音频文件，支持WAV格式的录音功能；内置了流行、摇滚、古典、爵士等均衡模式；调频收音方面，提供了10个电台记忆功能。**市场参考价：850元。**



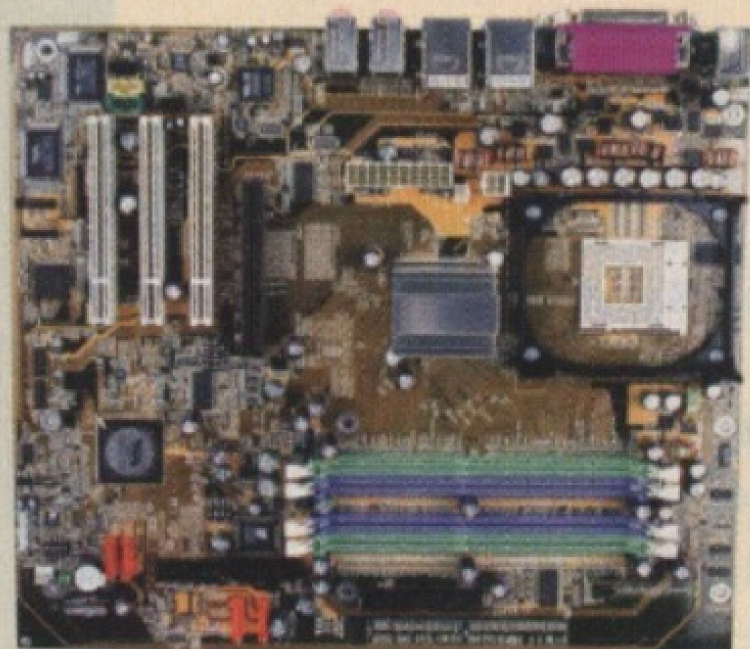
## 环球

**韩国：**三星日前已经取代英特尔成为闪存头号生产商，这一罕见变化反映出市场增长过程中的部分趋势。据调查公司iSuppli统计数据显示，韩国三星公司第3季度大约销售了价值6.15亿美元的闪存产品，与去年同比增长了50%。这一销售激增让三星占据了20%的市场份额。长久以来始终是全球闪存最大供货商的英特尔终于让出了龙头宝座，跌至第4。

**美国：**英特尔公司首席执行官克莱格·贝瑞特11月20日对金融分析人士表示，欧洲和亚洲的国家正在显示出加强信息技术支出的迹象，而美国却并非如此。贝瑞特称，很多国家已经制定了积极的IT投资计划，对于IT系统的需求看似也在复苏。此前大约3年的时间里，全球IT预算一直疲软。

## 美达绚丽MX4000显卡上市

美达绚丽MX4000显卡将是对如今主流MX440-8×的升级，内核由NV18升级到NV18B，而且部分支持DirectX 8.1 API。然而最为重要的是，绚丽MX4000显卡加入了对16Mb×16bit规格显存颗粒的支持，这是GeForce FX5200以及更高级别的显卡才能做到的，而MX440-8×最高仅能支持8Mb×16bit规格颗粒。



**厂商：** 威盛电子（VIA）
**上市：** 2003年12月（其他主板制造商的产品）
**售价：** 不详（工程样板）
**附件：** 无（工程样板）
**推荐：** 对成本和功能较为看重的P4平台用户
**咨询电话：** 暂无

**炫目度：**
**口水度：**
**性价比：** 不详

晶合实验室 魔之左手

# 鏖战双通道——VIA PT880芯片组

SiS和VIA等公司支持800MHz FSB P4的早期芯片组都采用了单通道内存架构，通过在芯片中内置较大缓存等措施来提高性能。不过这并不能解决内存带宽需求，因此VIA又推出了支持双通道DDR内存架构的PT880。由于继承了PT800芯片组的设计，PT880除采用VIA的新型双通道内存控制器外，功能与前者非常相近。PT880的南北桥间采用Ultra V-Link总线连接，带宽可达1GB/s，它支持AGP 8×和DDR400内存（容量可达8GB）。据称PT880可支持未来的Prescott，且并未放弃对Willamette核心P4的支持。芯片组中的VT8237南桥提供了相当多的功能（请参考本刊今年第23期Athlon 64 3200+套装评测中的相关内容）。



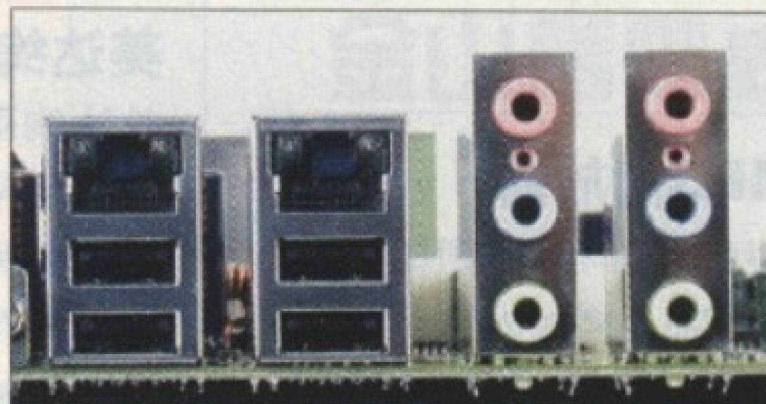
PT880北桥

作为中国内地的首批PT880样板，VIA这次送来的板子配置相当前卫。它的型号为VT5798B，ATX板型，提供4个DIMM插槽，其中DIMM0与DIMM3、DIMM1与DIMM2可组成双通道，其“配对”规则与其他双通道内存架构主板明显不同（一般为DIMM0/2、DIMM1/3配对）。样板仅提供3个PCI槽，插槽周围有大量VIA自己的附加功能芯片，连I/O芯片都采用了不常见的VIA VT1211。主板上仅有1个ATA133（IDE）接口，将IDE2接口换成了2个SATA接口，加上板载VT6420芯片提供的SATA，SATA接口数量达到6个，可支持3个RAID磁盘阵列。

这款主板集成了VT1720 ENVY 24bit/96Hz音频芯片，可支持7.1声道输出，Codec芯片是VT1616。由于南桥芯片支持双网卡，板上安装了2颗PHY（物理层）芯片，分别为支持千兆网的VT6120和10/100M的VT6103。背面接口包括4个USB、2个RJ45网卡及完整的7.1声道接口。



这几乎是VIA的“概念板”，从左至右分别是VT6420 SATA/ATA133 RAID、VT1720 7.1声道音效和VT6120千兆网芯片。


主板背面的双网卡和7.1声道输出

测试平台采用P4 3.0GHz（800MHz FSB，开启HT）、Kingmax DDR400 256MB×2、ATI RADEON 9700 Pro显卡、WD 1200JB硬盘；安装英文Windows XP专业版+SP1；驱动程序为VIA 4 in 1驱动4.49P、ATI催化剂驱动3.8。865PE芯片组的对比数据来自Intel原厂865PE主板，安装Intel芯片组驱动5.02.1003。

**测试成绩表：**

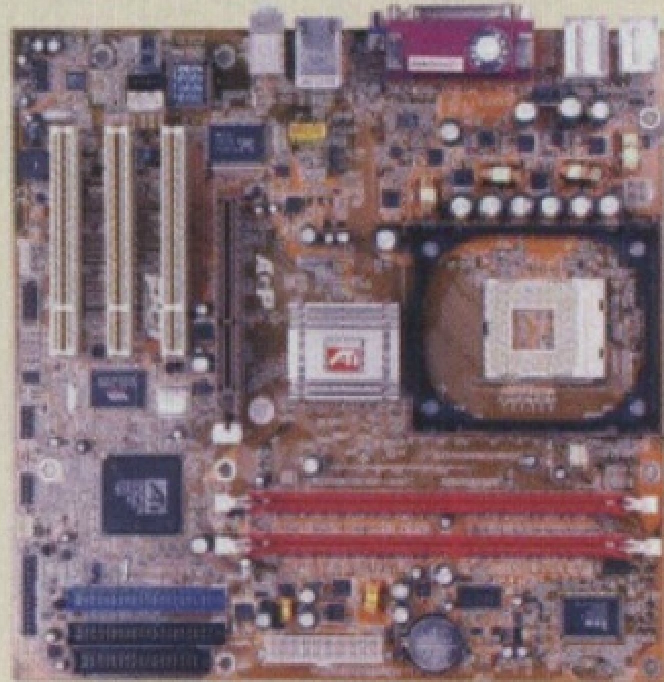
| 项目 | | PT800 | PT880 | Intel 865PE |
|---|---|---|---|---|
| Sisoft Sandra MAX3 | 内存带宽Int Buffered iSSE2（MB/s） | 3028 | 4643 | 4404 |
| | 内存带宽Float Buffered iSSE2 Bandwidth（MB/s） | 3024 | 4641 | 4419 |
| SYSMark 2002得分 | | 307 | 317 | 310 |
| Super?v1.1（秒） | 104万位运算时间 | 51 | 49 | 48 |
| 3DMark2001 Pro SE | 1024X768/32bit | 16126 | 16158 | 16255 |
| 3DMark2003 330 | 1024X768/32bit | 5075 | 5103 | 未测 |
| QuakeIII v1.32 DM6，fps | Fastest 640X480 | 413.4 | 421.0 | 429.3 |
| | High Quality 1024X768 | 345.7 | 350.1 | 360.9 |
| 视频压缩时间（秒） | FlaskMpeg 0.7.8.39+Divx 5.05 | 115 | 110 | 110 |

晶合实验室测试联盟



## 工程师点评

得益于对双通道DDR的支持，PT880的性能表现相对PT800有了明显提高，完全能与865PE抗衡，甚至在某些方面还有一些优势（特别是南桥芯片的丰富功能）。与过去一样，PT880主板的价格将与采用Intel芯片组的同类产品拉开明显差距，因此将成为注重性价比的用户相当不错的选择。



**厂商：** 昂达电子（Ondata）

**上市：** 2003年12月

**售价：** 699元

**附件：** 驱动及工具光盘、英文说明书、IDE及软驱连接线、视频输出接口挡板；附赠昂达光电鼠标

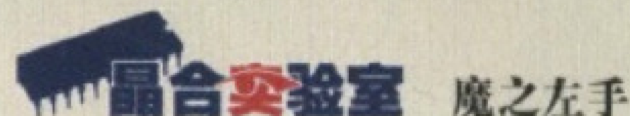
**推荐：** 注重性价比，对显示性能有一定要求的整合系统用户

**咨询电话：** 010-62102890

炫目度：

口水度：

性价比：




魔之左手

# 图形性能强劲的整合P4芯片组

ATI紧随其竞争对手NVIDIA之后，也推出了自己的芯片组；因为得到了Intel的授权，因此与NVIDIA相反，它首先发布的是P4平台的RS300整合芯片组。我们拿到的昂达AP5S便是一款采用ATI RS300芯片组的P4主板。

RS300芯片组由RADEON 9100 IGP（相当于北桥）和南桥IXP（整合通讯处理器）150/200/250组成，南北桥间采用266MB/s带宽的A-Link技术连接，支持800MHz FSB P4、超线程技术、双通道DDR400内存和AGP 8×；能提供2个ATA 100及6个USB 2.0接口；IXP200/250还整合了10/100M网络功能。它整合的显示核心频率为300MHz，像素渲染流水线只有2条而不是RADEON 9100的4条；RADEON 9100 IGP精简了硬件T&L引擎，几何坐标转换和光源都需要通过CPU处理，不过它继承了多头输出和视频功能。

昂达AP5S主板采用mini ATX板型，虽然仅提供了3个PCI槽和2个DIMM内存槽，不过其功能却非常齐全：集成RTL8100C 10/100M网络芯片；支持6个USB 2.0接口，并通过板载VIA VT6307芯片提供2个IEEE 1394接口（其中1个需通过板上插针扩展），还通过扩展挡板提供了视频输出（Video out+S-Video）；它采用ALC650音频Codec，板上提供了6声道输出及SPDIF接口（输出）。

主板BIOS中共享内存的显存容量默认为32MB，还可设置为64MB等容量；BIOS中不能线性修改外频，但可调整超频幅度，最高的外频超频幅度为15MHz；在BIOS中不能直接关闭网络功能，需要通过跳线设置。

测试采用P4 3GHz（开启超线程）、Kingmax DDR400 256MB×2、ATI RADEON 9700 Pro显卡、WD 1200JB硬盘；安装英文Windows XP专业版+SP1；驱动程序为随机光盘中的主板驱动和ATI催化剂3.8版显卡驱动。对比系统为Intel原厂865G主板D865GBF，安装Intel芯片组驱动5.02.1003。内置显卡采用默认的32MB共享显存，安装基于催化剂3.7版的内置显示单元驱动。

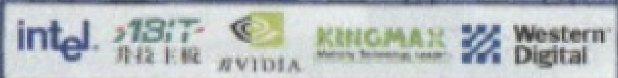
**主板性能成绩表：**

| 主板/测试项目 | | 昂达AP5S（内置显卡） | 昂达AP5S +R9700 Pro | i865G +R9700 Pro |
|---|---|---|---|---|
| Sisoft Sandra MAX3 | 内存带宽Int Buffered iSSE2（MB/s） | 3746 | 3867 | 4404 |
| | 内存带宽 Float Buffered iSSE2 Bandwidth（MB/s） | 3746 | 3870 | 4419 |
| SYSMark 2002 | 总分 | 312 | 318 | 310 |
| Super π v1.1 | 104万位运算时间（秒） | 51 | 52 | 48 |
| 视频压缩时间（秒） | FlaskMpeg 0.7.8.39+DivX 5.05 | 112 | 112 | 110 |
| 3DMark2001 Pro SE | 1024X768/32bit | 见下表 | 15920 | 16255 |
| 3DMark2003 330 | 1024X768/32bit | 见下表 | 5063 | 5098 |
| QuakeIII v1.32 DM6 | Fastest 640X480 | 见下表 | 412.4 | 429.3 |
| | High Quality 1024X768 | 见下表 | 342.8 | 360.9 |

**内置显示核心成绩表：**

| 主板/测试项目 | | RADEON 9100 IGP | Extreme Graphics2 |
|---|---|---|---|
| 3DMark2001 Pro SE | 1024X768/32bit | 5711 | 2619 |
| QuakeIII v1.32 DM6 | Fastest 640X480 | 245.4 | 144.3 |
| | High Quality 1024X768 | 65.6 | 55.9 |
| UT2003 v2107 | 1024X768 | 72.2 | 38.5 |

虽然在内存效率上ATI RS300与i865系列（作为独立芯片组使用时，i865G与i865PE的性能基本一致）还有一定差别，但差距并不大，反映到整体性能上影响很小；即使使用内置显示单元，性能下降也不很明显。我们将其与865G的集成显示单元（Extreme Graphics2）进行了对比测试，安装Intel显示驱动6.14.10.3691，采用动态显存分配。




## 工程师点评

虽然RS300的整体性能与Intel、VIA、SiS等公司的产品相比略有差距，但它应该是目前P4平台的整合芯片组中图形性能最为强劲的，完全能满足一些初级玩家的要求。从这款功能齐全的昂达主板不到700元的价位来看，RS300芯片组应该会在中低端P4平台大有作为。



**厂商**：罗技中国（Logitech）
**上市**：2003年11月底
**售价**：429元
**附件**：迷你接收器、驱动光盘、安装指南、AA碱性电池一对、鼠标保护套、合格证、5年质保凭证
**推荐**：青睐高性能鼠标、注重实用性的笔记本电脑用户
**咨询电话**：010-65813833

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

# 实用至上——罗技无限迷你晶貂

对笔记本电脑来说，无论采用指点杆还是触摸屏，都不能完全替代鼠标的作用：在文本处理、上网等日常工作方面还可应付，而在3D游戏、图形处理等需要精确位置输入定位的应用环境里，用户还必须配备笔记本专用鼠标方可胜任。

罗技第一款针对笔记本电脑用户的"迷你系列"产品是迷你晶貂，然后又推出了迷你旋貂（分珍藏版、光电版和标准版），无限迷你晶貂（Cordless Optical Mouse for Notebook）则是最近推出的第3款产品。虽然在主要硬件指标上和前辈相比没有提高（800cpi，Count Per Inch，每英寸采样数），但无论与返古韵味的迷你晶貂还是与仿PC设计的迷你旋貂相比，无限迷你晶貂在外观与整体设计上均有明显区别。

无限迷你晶貂外形尺寸为106mm×57mm×38mm，在同类产品中并不算小巧，鼠标背面在尾部明显隆起，能更好地支撑用户的手掌，避免了过小鼠标带来的操作困难。外观上，无限迷你晶貂显得庄重、内敛，背面以金属灰为主色，底部则采用深蓝色。整个鼠标没有夸张的曲线造型，滚轮、按键设计也与普通台式机鼠标基本相同（图1），给人以稳重、实用的第一印象。



图1

无限迷你晶貂的接收器非常独特，它彻底省略了线缆，外形与闪盘十分相似（图2），解决了接收器过大和线缆不方便安置的问题；罗技还特地准备了一个接收器延长装置，以备用户不时之需。无线连接采用罗技的FastRF技术，确保可与电脑间进行稳定、高速的通信。无限迷你晶貂采用2节AA电池供电，最长使用时间可达6个月，为方便用户，底部还专门设置了电源开关按钮（图3）。无限迷你晶貂的"Connect"按键位于电源开关按钮附近，可用于切换频道。为防止无线设备互相干扰，它准备了4095种连接ID，连接ID用专门的存储器保存，即便插拔插头或更换电池，也无须重复同步操作。



图2



图3

无限迷你晶貂净重73.5克，安装电池后为120克，配重比普通笔记本鼠标大，这使得它在使用中没有"轻飘"的感觉，加上800cpi的扫描精度，鼠标指针移动平稳流畅，也消除了中低端产品在静止状态下指针颤抖的弊病。我们在1600×1200的高分辨率环境下进行图像处理，无限迷你晶貂依然没有出现任何滞涩，说明它完全可满足平面设计用户挑剔的需求。在FPS游戏中，无限迷你晶貂也有优秀的表现，定位精准、移动平稳，即使在急停、转身过程中也未出现鼠标跟不上动作的情况，这一点足以让大多数台式机鼠标汗颜。





## 工程师点评

虽然貌不惊人，无限迷你晶貂却拥有优秀的性能和体贴的设计，罗技也信心十足地给这款产品提供了5年的质量保证。无限迷你晶貂比迷你晶貂稍便宜，无论从性能还是无线连接来看均比后者更值得推荐。这款产品在国外的售价是39.95美元，目前的价格应该还有一定下调空间。



**厂商：** Pretec／华易百通（代理商）
**上市：** 2003年11月
**售价：** 298元（64MB）
**附件：** 驱动光盘、外壳
**推荐：** 时尚一族
**咨询电话：** 021-64153351

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

# 全球最小？——Pretec TINY闪盘

当事物发展超越其最初存在的本意时，剩下的往往是个性的宣扬。在完成取代软盘这一普及任务后，闪盘也进入了个性时代，我们手中这款号称"世界超小的USB移动存储"的I-DISK TINY闪盘的确有闪耀个性的资本。



它真的很小，小到很多人以为它只是儿童手中的铁片玩具。其体积只有32mm×13.7mm×4.6mm，一枚5分硬币直径为23.8mm，厚度约1.7mm，3块硬币叠加在一起就比这款闪盘厚，这样的体积对时尚一族具有很强的吸引力。I-DISK TINY闪盘的外形也很酷，几乎全金属的盘体极富质感。为保护闪盘，Pretec为它准备了一个挂链式的外壳。由于盘体超薄，我们可将它插入（上下结构的）拥挤的USB口，不必担心过度用力造成形变。

这款闪盘采用USB 1.1接口，861kB/s的读取速度对于64MB的容量还是可以接受的。驱动盘中附赠了FlashMail、MobileLock、SecretZip等实用的邮件、加密软件，在使用这些软件时需要插入这款闪盘。

晶合实验室测试联盟




## 工程师点评

很有特色的闪盘，工艺一流，外观上更是独树一帜。只是体积太小，恐怕容易丢失，不知这算优点还是缺点？



**厂商：** 汉王科技
**上市：** 2003年11月
**售价：** 88元
**附件：** 无
**推荐：** 普通用户
**咨询电话：** 010-82675168

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

# 冬天里的一把"火"——汉王"发热鼠标"

前些日子在网上看到一款韩国产的ClicknJOY风扇鼠标，不禁对韩国人的想象力感到莞尔，而这款汉王科技的"极光潜龙"发热鼠标颇有异曲同工之妙。

我国很多地区，特别是长江中下游一带，由于空气湿度大，加上室内基本没有供应暖气，冬天和春天的室内都比较阴冷，长时间使用鼠标后往往感到手部僵直。除不正确的使用姿势外，手部毛细血管收缩，微循环减弱是主要原因，极光潜龙发热鼠标正是为此而问世。这款鼠标内部装有功率极小的远红外辐射加热管（鼠标底部有发热开关），它具有高温、高效、高能的特点，发出较明显的热量，效果很理想。试用时其温度维持在40℃左右，长时间使用也不会有烫手现象。

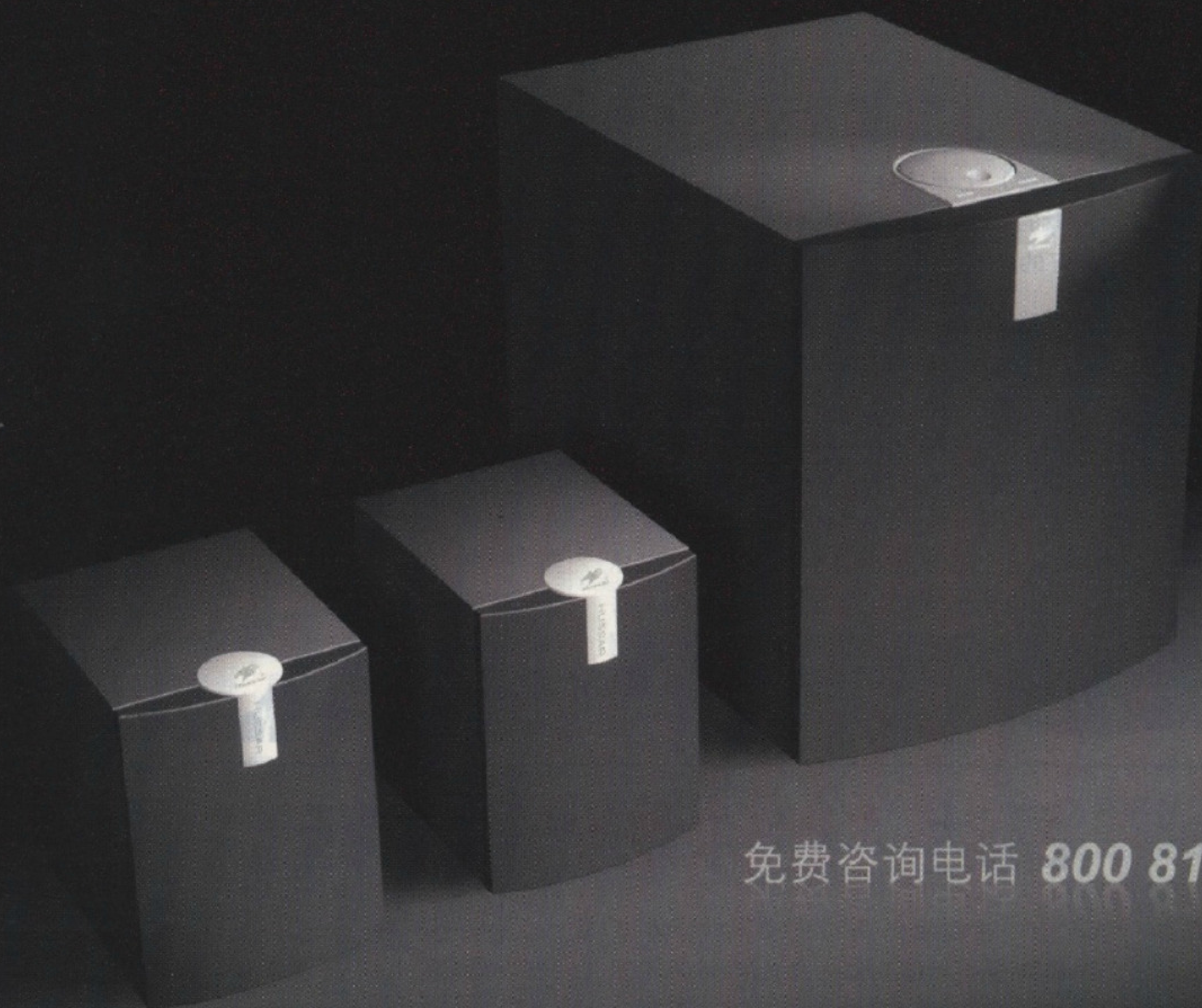
该鼠标采用USB接口，使用Windows系统自带驱动，标称分辨率为800cpi，在QuakeIII、CS等游戏中快速位移时的表现尚可，但还是会有跳跃现象。它的手感也还不错，只是显得稍轻，底部胶垫使用一段时间后会发生位移，建议厂商改进。

晶合实验室测试联盟




## 工程师点评

比较有特色的产品，性价比颇高，性能维持在同档次产品的中上水平。


免费咨询电话 800 810 0141


Hussar



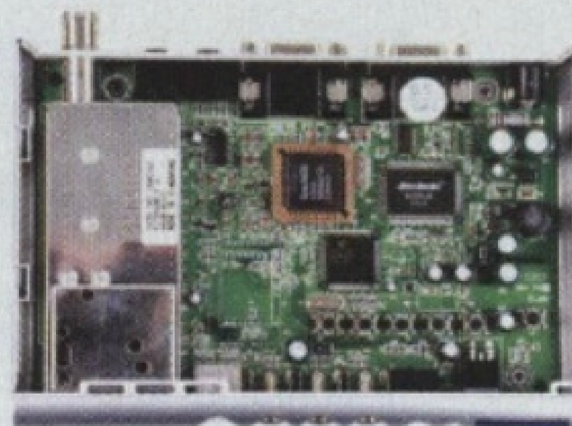
**厂商：** 圆刚多媒体科技/华易百通（代理商）
**上市：** 2003年12月
**售价：** 688元
**附件：** 遥控器、相关连线、说明书、保修卡等
**推荐：** LCD用户、对电视盒品质要求较高的用户
**咨询电话：** 021-64153351

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

# 液晶显示好伴侣——圆刚液晶电视器

圆刚是我国台湾省较大的视频设备制造商，产品口碑相当不错。本次由其内地代理商送测的这款圆刚液晶电视接收盒，无论制造工艺还是成像品质，都给我们留下了很好的印象。电视盒的内部器件排列有序，左侧为飞利浦高频头，右侧有3颗主要芯片。其中负责视频I/O的飞利浦SAA7114H芯片，能提供较高的分辨率和刷新率，对输出信号至LCD有着至关重要的作用。市场上许多低端和早期的电视盒由于无法提供较高分辨率（至少640×480）和刷新率（一般都是50Hz），因此在液晶显示器（要求至少60Hz刷新率）上无法显示。而这款产品能提供最高1024×768@60Hz的输出，即便在普通CRT显示器上，也能提供比老产品更好的显示效果。


电视盒内部，做工精良。

它的操控相当丰富，其菜单显示、操作和普通电视机类似，频道的搜索和微调也在菜单中进行；菜单中还提供了分辨率调整，640×480及800×600保留了对小尺寸显示器的支持。这款电视盒的接收效果很好，在本地（北京）的有线电视线路上基本达到普通电视机的效果，搜索功能也很完善，所有有线频道均未遗漏。也许是刚进入内地市场，它的遥控器按键上都是英文，对于普通用户来说有些困难。



### 工程师点评

接口齐全、品质优秀的外置电视盒，但偏高的售价对未来市场推广有一定影响。



**厂商：** 昂达机构（On-data）
**上市：** 2003年11月
**售价：** 99元
**附件：** 无
**推荐：** 女性用户、笔记本电脑用户
**咨询电话：** 010-62105381

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

# 昂达“迷你炫光”鼠标

昂达最近推出了一款名为“迷你炫光”的鼠标（型号为M868），精致而灵巧。它显然是专为女性和笔记本用户设计的，采用符合人体工程学的外形，鼠标两边都有曲线造型以适应手部自然姿势；小巧的体积可轻松地放进笔记本包，便于携带；它有多种色彩搭配可供选择，黑、绿、粉红、蓝（外壳的色彩也会随之更换），使用时鼠标内会发散出炫目的光芒。

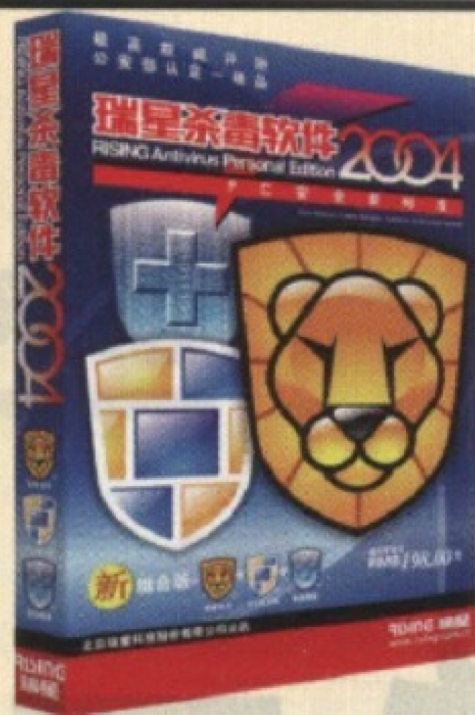
这款鼠标手感不错，磨砂滚轮质感很强，按键弹力合适。这款产品指标也不错，分辨率和扫描频率分别为800cpi和1500次/秒。由于分辨率较高，我们降低了Windows下的移动速度并关闭了在游戏中的加速功能，测试效果令人满意，无论定位还是快速位移，都没有丝毫问题，在画板中快速划线也没有明显偏移现象。

该鼠标的脚垫较顺滑，轻微用力即可产生位移，在游戏中需要小心操控。



### 工程师点评

这是一款性价比较高的产品，但由于比较小巧，手型较大的男性用户可能需要时间适应。



**厂商：** 北京瑞星科技有限公司
**上市：** 2003年11月
**售价：** 198元
**附件：** 说明书、DOS杀毒软盘
**推荐：** 一般电脑用户
**咨询电话：** 010-82678866

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

# 双重盾牌——瑞星杀毒软件2004

2003年是互联网病毒泛滥的一年，这种情况到8月份“冲击波”病毒及其变种相继出现时达到了高潮，此系列病毒对RPC漏洞进行攻击，使得单机用户无故重启或关机，局域网用户则出现了网络整体瘫痪的问题。虽然互联网病毒给用户造成的数据损失完全没有当年的CIH病毒那么严重，但在网络依赖度日渐增加的今天，这些病毒从另一方面给用户造成了极大的损失。作为国内知名的杀毒软件厂商，瑞星推出了其新款产品瑞星杀毒软件2004，它将杀毒监控软件与病毒防火墙整合在一起，主要目的就是减少互联网病毒对用户的影响。

在瑞星杀毒软件2004的默认安装（也是完全安装）项目中，除了瑞星杀毒软件、瑞星监控中心等组件外，还有系统漏洞扫描、注册表修复等工具。它的安全漏洞检查程序不仅可检查系统中存在的安全隐患，还可为用户提供关闭这些漏洞的方式（图1）。比较遗憾的是，它提供的瑞星短信通工具因为尚未开通服务，所以无法进行测试；不过从其说明看，这一服务能为用户提供便捷的短信相关服务，如病毒通告、密码寻回服务。



图1

瑞星杀毒软件2004的界面相对2003版有一些明显的变化，其主界面左侧窗口可显示瑞星提供的最新病毒和系统漏洞公告（图2），便于用户及时做出补救措施。它还提供了文件监控、邮件监控、内存监控、网页监控和对下载工具（例如FlashGet等）的监控功能，在监控中心可非常方便地设置除下载工具外的所有监控功能。其中网页监控功能可避免由网页脚本传播的“QQ尾巴”及其它类似病毒。实际使用时监控程序RAVmonD的内存占用在12MB以上，RAVmon占用5MB左右，加上相关驻留程序，约需20MB以上的内存空间（打开所有监控功能）。文件监控和网页监控对电脑速度的影响非常明显。我们使用带有较多脚本类型、页面内容较多的新浪网首页进行测试时，开启网页监控功能使打开网页时间延长了2～3倍以上；而打开文件较多的文件夹时，文件监控功能也会使响应时间明显变长。对于配置比较一般的用户来说，在使用“干净”系统的情况下，适当地关闭一些监控功能可降低内存使用率，提高速度。

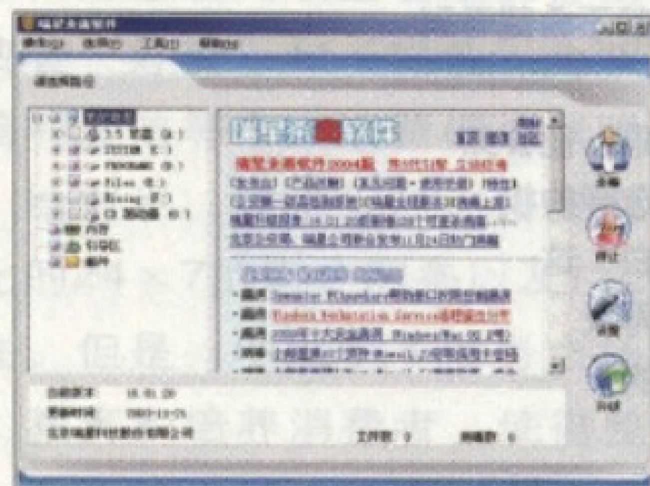


图2

瑞星杀毒软件2004附带瑞星防火墙2.0版，它可对网络安全级别进行设置，并且监控网络使用状况。高级用户还可监控和设置端口的使用状态。即使是初级用户也不必担心，它已关闭了冲击波、冰河、山泉等病毒和木马程序使用的危险端口，甚至还帮助用户关闭了Windows信使服务Messenger。防火墙为一些网络游戏提供了相关的设置，不需要用户自行修改（图3）。不过让我们感到遗憾的是，其日志文件还有些过于专业，普通用户仍然很难理解其实际意义。

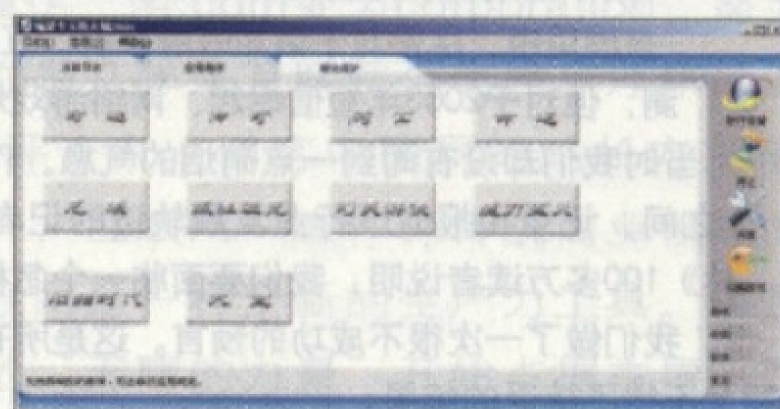


图3



## 工程师点评

虽然系统占用有些过高，不过拥有国产软件的服务和价格优势，新款瑞星杀毒软件仍具有竞争力。它提供的更加易用的防火墙也是初级用户相当不错的选择。

# 击风辨向

# 眺望

## 中国IT业的2004

"未来就像隐藏在黑暗中的道路，你无法看清它指向哪里，但是你要看清下一步是不是悬崖。"看《黑客帝国》时我记住了先知的这句话。它很酷，而且听上去像是很有道理，不过仔细想想又觉得对人没有实际的意义。哲学就是这样，真理有时候看着和废话没有区别，也许只有面临抉择的时候，才能琢磨出其中的意义。

2003年11月24日晚，记者众人正在为制作本期年度展望专题而各自紧张忙碌。在本期专题动笔之前，大家翻阅了2002年和2003年的杂志。这其中有回顾过去工作，准备明年奉献更多精彩内容的考虑。但更直接的目的，是看看近两年编辑部对IT行业作出的展望，到底有多少随后真正成为杂志上记录的焦点。我们不仅仅希望作为一个行业的记录者，也希望成为一个行业的预言者，寻求中国IT业的升腾之路……

"打住！"有人拍了我的后脑勺，"你不是《黑客帝国》看多了吧？以为你是那个先知？还是救世主？"生铁已经开始嘲笑我了。的确如此，生活不是科幻电影，崇高伟大的追求依旧存在，但不是决定结果的关键要素，能用意志力阻止机器章鱼的是酷赛一头犀牛的Neo，而不是记者。回顾过去的结果让我们有些惭愧，不说专题的水平参差不齐，在2002年末我们的未来展望中，尽管对于诸如政府采购，互联网盈利等趋势作出了明确的预测，但对于2003年短信崛起、网络游戏爆发、数码产品风行等亮点，当时我们却没有闻到一点硝烟的气息。作为整日游走于网络和现实之间，记录和报道IT行业发展轨迹的记者，我们没有向《大众软件》100多万读者说明，我们要面临一个怎样多变的年代。简单地说，我们做了一次很不成功的预言。这是所有人都不希望看到，却又不得不接受的结果。

如果面对红蓝药丸，Neo已经知道选择后未来的结果，他会如何选择呢？如果是你又如何选择呢？时光又一次把选择的权利交到我们的手中。十几年前崔健唱道"不是我不明白，这世界变化快"，十几年后这世界越变越快。此刻我们再次试图分辨面前存在的阶梯或悬崖，摸索中国IT产业未来的轮廓。也许结论依旧和现实差距很大，但如果有读者因为我们的尝试而对未来思考，中国IT产业因为很多人的思考而走向正确的方向，那所有的努力就没有白费。因此希望阅读这篇文字的读者，也能对IT行业的未来、对每个人影响未来的行为有自己的判断，毕竟IT关系到我们每个人的未来，关系到社会的未来。而每个人的努力，才是我们行为的意义所在。

**■本刊记者 冰河、司马平安、发条龙猫**

网络

# 看见鲜花盛开的村庄

2003年对于中国互联网来说是迈向全面复苏的一年。三大门户在纳斯达克的蒸蒸日上、中小网站推出的各种个性化服务、电子商务在非典时期的热闹……所有的一切让人依稀看到上个世纪末IT风潮的影子。不过与从前不同，现在所有的一切行为都已不再是为了吸引注意力，而是为了赚取用户口袋中的真金白银。盈利，只有盈利，各个网站无一例外地把目光对准了他们曾经忽视的这个名词。"互联网经济回归传统商业"，这个声音自从泡沫崩溃就响彻整个IT业界，但是只有在2003，口号才真正走向实际。"sina.com"和"DELL computer"在纳斯达克变成了"sina corporation"和"DELL corporation"，也许这就是最好的诠释。而这种转变带来的结果是更多网站务实的走向，以及中国互联网网民增长到6800万的现实。更多的人关注政府采购软件的结果，更多的人关注电子政务带来的政府行为公开，互联网对于社会影响的具体结果，一点点在众人的目光中变得清晰可见。



踌躇满志的汪延。

毫无疑问，在回归传统商业管理的风潮中，三大门户网站是众人瞩目的领头羊。"sina.com"向"sina corporation"不仅仅是名称的变换，靠近新浪，还能听到"客户满意度"、"合伙伙伴关系"、"绩效评估"、"沟通"、"流程优化"这样传统商业企业中流行的术语。而在搜狐，我们甚至听到"百处搜狐"这样泡沫时代难以想像的词汇。互联网公司或多或少都在发生着类似的变化：对传统公司从外在到本质进行模仿，由.com变为corporation，努力成为一个真正的以基业长青为目标的企业，这也许是几年来互联网公司撇尽浮华后的最大变化。面对这些变化，中国互联网知名分析评论家、博客中国网站站长方兴东博士认为，从"生产力工具"到"反生产力工具"，互联网一直作为传统商业模式的颠覆性力量而鼓噪，而互联网从业者主要标榜互联网是一种全新的生产力工具。但是，如今以个人消费者"好玩"和"好色"为驱动的"无聊的力量"开始占据主导。网络游戏、电子邮箱和短信等个人消费模式钱眼大开。B2C、C2C不但活着而且其活力并没有被"水泥"给埋没，技术平台日趋便捷和人性化，信息和价格的透明（价格的低廉）、无与伦比的24×7的客户服务以及广泛丰富的选择性，使得电子商务并没有真正沉没到泡沫中去。但是，中国电子商务市场缺乏领袖型企业，来强力带动、引导、推动市场，启蒙、教育和培养消费者，使得整体市场的发展速度不尽如意。

而搜狐公司的首席运营官古永锵在忙着签下国内最大网络游戏服务网站17173.com收购协议的同时，告诉记者："注意力当然还是我们客户竞争的一部分，但是如何把注意力转变成企业的真正效益，是我们一直致力寻找的方向。互联网经济也是商业，是商业就必须要不断调整自己，整合资源，追求企业的利益最大化。寻求海外上市，然后转手抛出的投机时代早已过去，上市只是第一步，上市之后继续保持企业的活力，不断地扩大和发展才是我们现在的难题。我想这是每一个寻求上市的互联网企业最终需要面对的实际问题。现在大家都很清醒，所以毫无例外地走向一个目标。搜狐一直贯彻2C的服务理念，明确企业用户与个人用户的不同服务需求，同时注重双方

的融合。从2002年开始，我们的增长就一直很稳定。美国和欧洲的投资人对我们的持续增长也非常看好，我们坚信未来搜狐在股市和市场中的形势都会走向更高点。”一席话依旧透出搜狐往日的激情和豪气。当然现在这已经不是搜狐赖以吸引网民的焦点了。看看他们日益完善的内容建设，谁都明白激情和豪气的背后是坚实的服务基础。

丁磊作为《福布斯》杂志新评出的2003中国首富，想采访他是越来越难。不过网易方面表示：“网易很早就意识到互联网企业的真正价值所在，所以在向短信服务和网络游戏的投入中动手最早，也收到了很好的结果。从目前中国互联网的环境看，网络与短信服务的结合在很长一段时间内还将是中国网民消费的主要方向，因此网易会在相关方面拓展更多的服务。至于下一步的热点，我们认为体育可能是一个不错的切入点。”联系到2004年是奥运年，而2008年奥运将在北京举行，与体育节目相关的服务定然会掀起新一轮竞争。有人说籍贯宁波的丁磊是中国互联网行业中最有眼光的商人，这个说法正确与否暂且不论，网易的发言中传统商业企业稳健敏锐的特点已经表露无遗。

作为全球华人社群最大中文媒体和网络服务公司，新浪网CEO汪延表示：“如果说以前是比谁的钱多，谁喊的声音响，谁的品牌和概念造得大，谁更能熬得住，现在已经进入到新的阶段：比运营能力，拼运营水平。我们需要去做真正的企业管理，真正的市场行销。我们的经营方式、思路和理念都要回归传统，我们的企业管理也要更加严格、精密和有效率。如果这些方面能够做好，我们才可能超越自己。”对于中国互联网的下一步，汪延有自己的看法：“短信只是手机平台内容服务的一个部分，未来肯定会有更多的服务内容热点，无线数据增值服务、网络游戏以及包括网页广告和付费搜索市场在内的网络广告市场将成为推动国内互联网市场发展的新的增长点，还包括未来手机游戏的开发和提供，网络视频点播的服务等。虽然目前条件还不成熟，但谁动手早，谁就会象现在的盛大和网易占有先机。当然肯定还有各种乱七八糟的问题，例如网络和手机平台间的无缝融合、涉黄内容的管理、客户对服务和收费的投诉等，不过这都不是真正的风险问题，而是市场的规范不够。就像所有其他的市场，在刚刚起步的时候都会面临类似问题。大家目前共同要做的一件事就是树立起自己的良好信誉，提供客户真正需求的业务，而不是靠坑蒙拐骗来赚钱。要从长远的角度服务好客户，提升客户的满意度。否则任何可能的新盈利热点也只是一句空话。”汪延的声音不紧不慢，其中的雄心却昭然可见。搜索引擎、手机游戏、视频点播，会成为网络游戏后的下一个神话么？



古永锵意气风发。

相对三大门户对内容建设的全面要求，中小网站则更加注重单一服务内容的特色。打开页面就可以看到，短信、铃声、图片下载等手机服务是大多数中小网站上必备的内容。而更多的网站则致力于集中资源将服务向更专业的方向延伸。例如音乐服务网站不仅仅提供歌曲的收费下载，还提供专辑背景介绍、歌词下载、歌友会服务等以音乐为核心的衍生内容；而搜索服务网站在提供强力综合搜索引擎的同时，MP3搜索、图片搜索、人物搜索、地图搜索等专业搜索引擎也越来越为用户熟悉。宽带服务在2004年的飞速发展则给了视频服务网站更好的服务条件。用户可以享受到在线点播、收费下载、剧情介绍、原声音乐、影视评论等更多的服务。2004年这些网站依旧会延续目前务实的服务理念，在音乐、图书、影视、游戏等专业服务的核心内容基础上，更加细化服务项目，创造更多的价值所在。虽然在中国，3721凭借有特色的中文实名寻址已经成为了雅虎中国的一部分，17173.com则将是搜狐游戏频道的新内容，但像Google一样拒绝微软收购建议的专业服务网站也不在少数。英雄不问出身，新浪当年也不过是从一个体育论坛演变而来，雅虎则是依靠搜索引擎起家才有了现在的风光，谁知道他们之中会不会出现下一个Google呢？

作为互联网存在的基础，中国网民在数量保持快速增长的同时，质量上也有显著提高。具体表现在网络消费要求的多样化、广泛化。人们已经越来越熟练地运用网络这个工具处理生活中的一切。而宽带的普及则更加推动了这一点。与过去网民年龄偏向低龄化的特点不同，现在已经有越来越多的中青年成为网络服务内容提供的主要对象。他们强大的消费能力，主流的意识和话语领导权对网络施加着更深远的影响。这一点我们在CNNIC 2003年7月的调查报告中也可以得到验证。互联网正在逐渐走向社会的每一个阶层，每一个角落。

2004年的互联网一定会更富有活力，这一点每个人都确信。2003年的丰厚收获让中国互联网从业者对未来充满希望，也为2004年更激烈的竞争制造了足够的动力。肯定有很多企业黯然离开，也肯定有更多的企业昂首而来。2004，中国互联网将会更加丰富多彩。

软件

# 倾听他们的声音

“未来的计算机能够看、听、学，能用自然语言与人类进行交流……”这是微软公司董事长兼首席软件设计师比尔·盖茨先生多次向我们描述的未来。没有人怀疑，即使这句话不是出自比尔·盖茨先生之口。因为软件的使命本就是让计算机真正成为我们的伙伴。

使用计算机的一切都必须通过软件来完成。而每次使用计算机的过程中，你有没有想过，它在接到你的任何指令后，所作的唯一工作是“计算”，也就是说“计算”决定着软件的发展。

“我认为是数学促进了计算机的诞生，数据结构和算法奠定了计算机发展的基础，而接下来我们又看到了面向对象思维这样一个具有跨时代意义的革新。”当代中国大学生提出了这样的问题，“那么经过面向对象之后下一步计算机科学的基础会是什么呢？”

对此，微软亚洲研究院院长张亚勤博士这样说：“让我们回忆一下几千年前，那个时候只有一个学科。没有计算机，没有网络，只有宗教，而后产生了哲学，然后又产生了数学，再有了物理，再有了无线电，最后才有了计算机。因此，如果我们追溯计算机的源泉，应该是一些很根本的东西，所以今天我们所探索的高信度计算，它的源泉不仅是数论，里面还有加密、解码，需要各种各样的密码学，视觉计算的基础是几何方面的课题，量子计算一定要用到物理学中有关量子的定律。所以我认为计算机的根本是数学、物理以及其他一些学科和分支。很多时候由于我们总是看到太多表面的事情，因此我们认为用户界面很重要，数据结构很重要，通讯很重要，但是我觉得所有这些都是源于很简单的、很美丽的、很对称的一些定律。其实这些世界的定律都很简单，譬如相对论、量子力学，它们一个是定义宏观的，一个是微观的，而现在人们又在研究统一场论，希望把整个世界用一个定理来表示……这些是计算机发展最根本的基础。”

由此，我们了解到计算机的发展，特别是软件的发展将伴随着基础学科的研究与进步。

另一位学生向张亚勤博士提出了相对具体一些的问题，他说：“很多世界标准的制订决定了计算机的发展，您认为这些标准的制订需要考虑哪些因素？”

张亚勤回答：“我认为一个标准首先要有需求，必须是用户需要的。第二点，在技术方面应该是有生命力的、是先进的，定一个标准不仅现在可以用，而且在10年、20年之后还可以有用，所以这种标准应该是定义一种框架，而不应该定义很多细节。第三就是要得到产业界主流公司的支持。这一点相当重要，有了这3点之后我想一个标准才有必要诞生，才有能力生存，才可以被使用和扩展。举个例子，HDTV现在已经成为主流标准，改变了很多人的生活，而有了标准之后，大家可以互相沟通，同时也有了大规模的生产，产品开始变得相当便宜，用户也可以随时享用了。又譬如XML语言建立了一个框架，大家都可以用此方式进行交流。整体来讲，标准越来越重要，特别是现在，数字化、网络化的标准比过去更加重要，而这些标准都是出现在国际范围之内的。”


微软亚洲研究院院长张亚勤。

由此，我们又可以体会到软件的发展往往是源于世界大同的广泛需求。

其实，以上两个问题都是出自今年11月，由微软亚洲研究院与国家自然科学基金委员会携手举办的“21世纪的计算”大型国际学术研讨会。与会者除国内知名学者和充满好奇的众多学子外，还包括微软公司高级副总裁Rick Rashid博士、菲尔兹奖获得者丘生桐博士、图灵奖获得者Raj Reddy博士、微软亚洲研究院院长兼首席科学家张亚勤博士、微软公司副总裁李开复博士等。他们的到来引起了本刊记者的强烈兴趣，因为在他们手里或许正拿着开启计算机未来之门的钥匙。

图灵奖被誉为“计算机领域的诺贝尔奖”，主要授予那些在计算机技术上做出突出贡献、对计算机未来发展有长远和重要影响的个人。图灵奖获得者Raj Reddy博士谈到：“我们是处在信息革命的时代，在这个时代所有的变化发生得都很快。大家现在想一想，100年所发生的一些事情，爱迪生发明的电灯，我们今天很难相信如果我们生活当中没有电的话会怎么样。电完全改变了我们的生活方式、学习方式和工作方式。同样航空也是这样，‘9.11事件’的时候大家都目瞪口呆。在亚历山大建立贝尔实验室的时候，没有想到每个人都用手机，没有手机大家就不可能随时随地建立联系了。这些都是以线性方式带来变化的，而线性革命的变化是呈指数变化的，因此计算的能力会提高几千倍，并且带宽也会以万倍的速度增长……”

另一位图灵奖获得者Butler Lampson博士讲述了有关安全性方面的问题：“你想保护一些什么东西？你面临的危险是什么？你可能对这个危险的认识不够，大部分人认为是计算机被破坏、信息受损，还有些人担心钱被偷，但是人们对信息的丢失好像并不是很担心。当然每个人的关注程度是不一样的，就安全这个领域来说我们分成好几类，一个是要保持完整性，就是信息不受损，要确保你的信息随时能够得到使用。另外一个方式是要把那些破坏安全的坏人抓住，惩罚他们，最主要的技术是建立一种跟踪机制。最后一点是有关可信度的计算，这是一个环境的问题，即应用操作系统的情况。”

微软副总裁Rick Rashid博士带给了我们一些产生于微软的最新技术，他说：

“首先是在编程方面创新的变化，我与比尔·盖茨，还有一些高级资深官员进行交谈，讲到有50多人以上的软件设计工程的困难，今天我们在建立下一代视窗系统的时候有13 000名人员在做这种编程系统，所以我们必须要创新，在一个大的软件系统里面写上亿条的代码，在微软研究部门里面正在出现一种新的工具来支持软件开发和创新。我们最近提供的一个工具是测试有限顺序安排的软件。它的理念是我们想试哪些代码，根据测试本身来进行安排，之后我们能够分析出软件需要做什么样的调整，在这里面怎样能发现什么漏洞，怎么处理。

其次是如何帮助社会团体之间的沟通。我们想是否能够开发出一种工具把自己和他人的关系可视化，因此我们创造了一个所谓的Personal Map Demo，这是你所接受的电子邮件系统，或者是企业的数据库，它可以显示出你和其他人的关系。我们在微软研究院用这个图来展示我们和他人的关系，和他人是怎么进行合作的。还可以用它来判断我们应如何和别人来共享文件。这张图可以跟踪和你有联系的人。作为一个团体怎么相互打交道，怎么互相联系，我们现在研究的就是怎么能让人们相互共享一些信息，不管是图像还是个人数据，比如说我可以用它来保留我所看的图像，并且让和我合作的人也可以看到这些图像。

最后我要说，我们还开发出一个芯片，一个无线的技术，它可以存在于一个网络当中，使我们能把智能的计算和连接的计算放在任何设备之上，而且是低功耗的。在今年1月份某电子类展览会上，我们展示了一个智能冰箱，还有其他一些东西，它的尺寸可以很大也可以非常小，但这些设备都可以给你提供非常及时的信息。因为它们能够了解你们，知道你们的需要，知道你们的日常安排，知道你关心什么东西。这款设备过一段时间会在美国推出，我们在美国已经有一个网络覆盖北美人口的80%，我们也希望能把这个技术进一步带到其他地方。我们还决定更新它的界面，尤其是用在手表上，让这些小的设备使用起来更简便。手表上面可以有不同的智能按纽，在人们需要的时候给人们提供非常方便的信息。这是一个软件平台，这个软件平台和今天微软的产品所使用的平台是一样的。在这些手表上有一个共同的语言，它帮助所有平台实现这些功能。实际上我们能把不同的智能设备和PC和互联网连接起来，这就是人们即将得到的体验。”


图灵奖获得者Raj Reddy博士。



微软副总裁Rick Rashid博士。

除了以上的展示外，还有一些正在实验室中的产品也引起了记者的兴趣。譬如，微软亚洲研究员正在研究的有关新一代照片处理技术。它可以帮助我们对自己的电子照片进行分类，把图片进行更好的组织。我们可以按照事件、人物、风景照片、城市和乡村等方法来分

类。而各种分类的方法，都可以通过软件自动进行。举个例子，或许我们在所有照片里面想找到有2～3人的室外照片，可以进行这样一些查找，选中3～5个人，再选中室外的合影照片一项，我们所需要的就可以找到了。这项技术目前是需要我们在照片上（请注意并不是现在的文件名，而是可以给照片的每个图像细节赋予信息）写入信息。而这些信息以后可以有很多的应用，譬如把照片组织起来，变成幻灯片，而且浏览幻灯时，可以定义我们需要聚焦在照片的哪个部位，还可以给它配上动听的音乐。



需要强调的是，它的方便还在于我们只需对照片输入一次信息，软件就可以把同样的内容识别出来。譬如你在自己的一张生活照的脸部输入了自己名字的信息，那么软件就会通过对人脸的检测，从大量的你的家庭照片中自动找出所有和你面貌相同的人，并进行自动的编辑。有了这种技术以后，你可以在家里的电子相框里随时把照片进行组合，然后再配乐，定义图像的浏览方式，像看电影那样与亲友一同分享自己的快乐。此外，据本刊记者了解，这些技术同样也可以应用于视频当中。

“21世纪的计算”国际学术研讨会向我们展示了未来的计算机，特别是软件可能迸发出的魅力。而我们也了解到，今年是这项盛会来到中国的第五个年头，每年的大会都会选择一个符合时代精神的主题，我们已经历了“高信度计算”、“智能计算”、“进入网络时代”等一个又一个计算机发展的关键点，而今年，大会对于未来的阐述却好像回归到了计算机的起点：

**“探索计算之源。”**

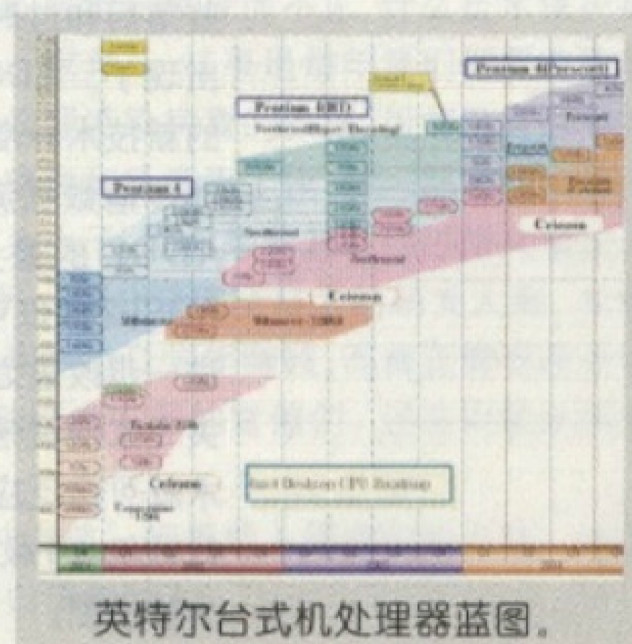
## 硬件

# 明枪暗箭

我们将硬件部分内容限定在处理器及图形芯片技术范围内。究其原因，这两部分始终是用户关注的焦点。随着行业软件和3D游戏对系统的要求越来越苛刻，使最终呈现在用户面前的效果与这两部分息息相关；另一方面，这两部分厂商纷纷在此方面做文章，使用各种广告及营销策略来赢得消费者的关注，让许多消费者从某种程度上得出了“升级=升级CPU+显卡”这个等式。英特尔、AMD、ATI和NVIDIA这4家厂商分别是处理器和图形芯片业当之无愧的领导者，记者分别采访了这四家厂商相关部门的负责人，请他们从局内人的角度对明年整个行业及各自技术的发展进行评述。

### 英特尔：提升与创新

英特尔在2003年的表现可以用四平八稳来形容。尽管为了推行迅驰技术，大肆宣传无线网络的行为被许多人斥为误导市场，神秘的Prescott也千呼万唤不出来，一直引以为傲的产品性能又被横空出世的AMD Athlon 64超过——不爽的事虽然不少，但仍然阻止不了它凭借改进的Northwood核心、超线程（HT）技术和迅驰移动技术赚了个盆满钵满。面对明年的战场，英特尔显得信心十足。


英特尔台式机处理器蓝图。

2004年的CPU和芯片组方面，英特尔会推出一些具有更高性能的新产品，但整体计划与今年相比不会有太大变化。对于明年的热点技术，英特尔认为，数字家庭的出现将成为市场上的一颗耀眼新星，而计算机与家电(CE)的最终融合将成为这一发展历程的一个转折点。目前，由17家IT和家电行业领先厂商组成的数字家庭工作组正开始着手制订产品标准。数字家庭的出现意味着，消费者将可同时处理更多项任务：例如，丈夫在一个房间里玩3D游戏，同时妻子在客厅的电视上向朋友展示存储在同一台电脑上的数字照片。

明年，超线程(HT)技术将有助于满足这一市场要求。英特尔还计划推出为支持数字家庭而优化的芯片组。该芯片组将采用如PCI Express等先进技术，支持更快的内存类型(如DDR II)和提供CE质量的音频。

同时，英特尔还计划在2004年第1季度推出的下一代CPU中进一步增强超线程(HT)技术，添加类似于SSE2的新指令扩展功能。英特尔将提高其当前市场上的CPU频率，将二级缓存容量增加1倍，该CPU将采用90纳米工艺和300毫米晶圆进行生产。

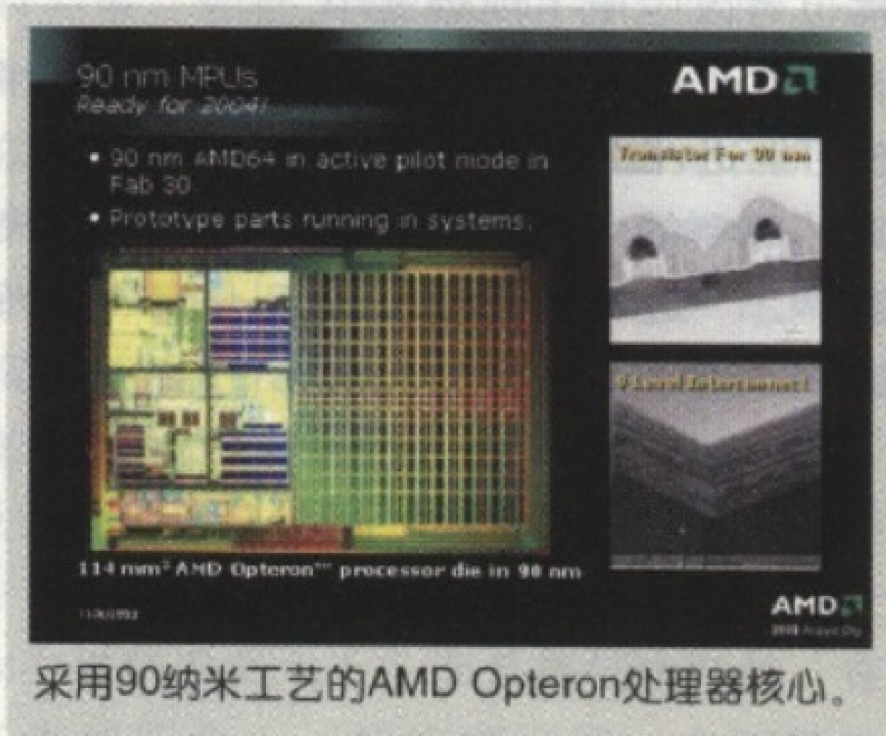
"更强大的性能和更先进的特性，不仅会使中国的消费者受益，而且会使中国的整个行业受益。新技术往往会带来新的使用模式，会给消费者带来更多便利，同时促进企业不断创新。"这是英特尔谈及这些技术对整个行业的影响时对记者的回答。

## AMD：64位，坚持到底

如前所述，今年Athlon 64的抢先发布，使AMD的产品性能再次超过英特尔，也使其在64位桌面市场上占尽了先机。对前一段时间一直处在低迷状态的AMD来说，Athlon 64带来的影响并不亚于当年一举超越奔腾III的Athlon。

AMD表示，AMD Athlon 64处理器系列将作为今后几个季度的生产重点，它将最终替代AMD Athlon XP成为AMD产量最大的产品。但是，2004年，AMD Athlon XP处理器还将是AMD销售的主打产品。另外，90纳米技术与AMD Athlon 64产品一样将成为发展重点，也将配合AMD Opteron家族的发展。

与英特尔、ATI和NVIDIA不同的是，2004年到2005年中期，AMD将不会转而使用PCI Express技术，也不会在64位处理器芯片组中集成图形芯片。看来AMD并不



采用90纳米工艺的AMD Opteron处理器核心。

## 视野

### PC MAGAZINE 2003年11月25日




对于宽带接入服务的数百万用户来说，ADSL(非对称数字线路)是他们高速接入互联网的最佳选择之一。ADSL利用现有已广泛铺设的铜制电话线接入，可在高速上网的同时不妨碍正常通话。不过在你拿出口袋里的钱包做出选择之前，还是先停一下听我说。ADSL的传输信号会随着距离而递减，你的家距离电话公司的接入中心越远，你的接入速度就越慢。简单地说，它现在已有些落后和过时了，而且它的下一代技术也出现了。ADSL2技术是建立在即将施行的新技术标准基础上的，可更快更强有力地传输数据流。在5000英尺的距离上，ADSL的最大下行速度是8Mbps，而ADSL2最低可达到12Mbps，据说在技术进一步改进之后可达到20Mbps。根据有关专家的说法，"2004年中期ADSL2技术就可广泛应用于实际中了"。所以，准备好钱包，升级或直接享受这个传说中的强大技术吧。

### tom's hardware guide 2003年11月24日




又是沃尔玛。这次，这位零售业的巨人计划在明年第1季度推出他们自己品牌的笔记本电脑。

一位与美国笔记本工业关系密切的知情人士透露，沃尔玛对投资一条笔记本生产线产生了极大的兴趣，但他们还没有特别指定制造商。

一位沃尔玛的女发言人仅仅表示，该公司目前仍然在评估新产品的可行性。

她说，"我们一直在寻找客户可能感兴趣的产品。"但是"我们还没有计划在现在就全面进入个人电脑市场。"

如果沃尔玛真的成功进入笔记本市场，像惠普等厂商一样出售电脑产品，那肯定将在现在的电脑市场上掀起不小的波浪。有分析家称，沃尔玛极具挑战性的售价将迫使诸如戴尔、惠普和东芝等电脑厂商降低他们产品的售价。

然而，过去家用品牌的零售商在意欲进入此市场时并没有如何的好运。CompUSA为推行其自有品牌的PC生产线曾尝试过很多次，但方案总在几个月后就被彻底推翻；而Best Buy则中止推出其自有品牌电脑的尝试。

一些分析家暗示，沃尔玛向来通过跳过中间分销商这一层来提高自己的利润率，同样，它也会用降低笔记本电脑售价的销售模式来吸引顾客。ARS研究公司的分析家Matt Sargent在一份报告中写道："沃尔玛此举将拉低笔记本电脑的整体售价，直至到达最底线。"

Sargent在他的报告中分析，沃尔玛的笔记本很可能采用AMD Athlon XP或Intel赛扬处理器，搭配15英寸屏幕，预定最低售价仅为750美元左右。

准备搭PCI Express这班车，至少不会赶上第一波风潮，也许AMD对此技术标准还持观望态度，或者有另辟蹊径的打算。

移动芯片领域，AMD将进一步扩展64位技术在移动计算方面的应用。明年，AMD将发布一款采用90纳米技术制造的笔记本电脑芯片Odessa。而明年年末，AMD将推出基于130纳米技术的芯片产品Dublin，这是针对低端笔记本电脑市场的。但AMD表示目前不便透露这些产品的更多细节。

不知道用"一招先，吃遍天"来形容AMD是否贴切，但2004年的AMD确实认准了发展64位技术这条路，产品线将在包括移动、桌面、工作站、服务器等领域全面铺开。如AMD所说："当我们第一次推出Athlon 64系列处理器产品时，我们就把目标受众定位为电脑发烧友、技术热爱者及主流消费者。随着越来越多64位计算系统和Windows 64位操作系统的推出，市场最终将无缝地过渡到64位。"这足以表现AMD发展64位处理器技术的决心，至于是骡子是马——到时候拉出来遛遛就知道。

图形处理器的发展历程始终围绕着DirectX前进。

## ATI：再接再厉

2003年，对ATI来说是春风得意的一年，市值和产品性能上取得的成绩让它扬眉吐气。它自然不肯放弃乘胜追击的机会，为角逐明年市场做了一系列准备。

"DX9和PCI Express，是我们明年重点发展的两个技术。"

DX9虽然是一个早已公开的标准，但实际上真正应用到DX9的游戏还比较少。接下来真正以DX9为标准研发的游戏如《半条命2》将在明年年中以前上市。明年年初，仅支持DX7的芯片基本上将被市场淘汰，取而代之的是支持DX8、DX9的芯片。而PCI Express则是最新的图形芯片接口，它是否有能力掀起继AGP以后的第二次显卡接口革命，我们拭目以待。

在老本行图形芯片领域，ATI会在明年年初把9600系列划分成很多版本争夺中端市场，而低端市场则交给9200；接着，从明年第1季度开始，逐渐用R420、RV380和RV370分别取代9800 XT、9600 XT和9600的位置。明年第2季度将推

## ZDNet
## 2003年11月25日

在饱受用户的抱怨之后，戴尔终于停止了将美国的技术服务热线电话转往印度班加罗尔分公司呼叫中心的服务。一位戴尔的发言人星期一宣称，美国用户提出的关于戴尔 OptiPlex 台式机以及Latitude笔记本电脑的问题将由美国现有的服务中心进行解答。

戴尔发言人Jon Weisblatt说："我们的客户对印度方面解决问题的水平相当不满。"这位发言人拒绝透露用户抱怨内容的细节，"这个决策可能会扰乱一些技术支持任务的分派，但这并不会对印度和美国的工作水平产生影响。"

"科技商业调查"公司的分析家Brooks Gray表示，戴尔客户对印度方面抱怨的主要对象是语言障碍和很难与资深技师直接对话。

Gray说，戴尔不仅把电话转到美国的服务中心，同时还采取了新的策略，例如规定了技术支持人员把大客户问题转交给更高级技术人员之前对其解答的时间等。

Gray说，这次，戴尔"变得非常主动"。

与其他科技公司一样，戴尔在满是高学历、低薪酬雇员的印度设立了代表处。

戴尔宣称，此项决定并不表示自己将放弃对印度和其他地区扩展的策略。Weisblatt说："我们会增加美国和印度工作人员的雇佣量。"

Weisblatt表示，欧洲和亚洲用户关于 OptiPlex 和 Latitude 的技术咨询电话仍然会被转往印度，而美国用户关于戴尔其他产品的咨询电话也是如此。

## CNET.com
## 2003年11月26日

在诞生20年之后，电脑病毒开始挑战安全系统。Fred Cohen 的大名会永远闪耀在计算机技术发展史上，是因为他将"病毒"这个单词正式引入了计算机技术领域。作为 New Haven 大学的教授，他在1984年的一份研究报告上提出了这种能自我复制和传播的电脑程序，并认真探询了相应的防治之道。当3年后他向国家科学委员会申请经费进行进一步研究时，得到的回答是：浪费。"天下的官僚哪里都一样，他们就那样拒绝了我"，Fred Cohe 回忆道，"他们说这种事情根本不可能发生。你冰箱里的鸡蛋会自己变成小鸡么？"

20年后，无数的企业和个人还在操着同样的论调，他们面对写满白宫南草坪的病毒名单视而不见，什么技术保护都没有就在互联网上"裸奔"。结果是每年我们都要花费数十亿美元停下工作处理感染病毒的数据。虽然已有越来越多的注意力被投向病毒和反病毒工作，但一部分是大学校园里精力过剩的毛头小子，整天想着怎么绕过防火墙攻击系统的脆弱部分；另一部分是安全技术的研发人员，在想着怎么把产品弄到用户的口袋里赚钱。而真正需要改变观念、建立制度、推动技术发展的官僚们，还在对着冰箱里的鸡蛋疑惑。

真希望有一天，"冲击波"病毒能入侵他们的大脑，也许那样他们反而能明白该做什么。

**关于PCI EXPRESS**

Intel在2001年的春季Intel开发者论坛上宣布了一种称之为第三代I/O总线技术（3GIO）的新型连接技术：PCI Express采用设备间的点对点串行连接，这与传统的连接方式（如PCI）采用的共享连接方式完全不同。每个设备都有自己的专用连接，也就极大地提高了数据传输速率。第一代的PCI Express连接将能提供2.5Gbit/s的传输速率，2004年初将提升至5Gbit/s。

出R420的简化版R423；明年下半年推出R420的升级版R450，而明年下半年将推出真正意义上的下一代产品，支持DX10的R500。而除R420外，其他显卡接口将全部从AGP转为PCI Express。

主板芯片组部分，明年年中，ATI会推出IGP9100的换代产品IGP9600，采用了与IGP9100相同的单芯片集成显示与主板控制功能的设计，具体细节透露不多，只知道该显示部分将支持DX9。

此外，在电视游戏玩家关注的游戏机图形芯片方面，ATI正式宣布与微软合作开发XBOX2使用的图形芯片。其“东海岸巡逻队”则负责开发下一代任天堂游戏机使用的图形芯片。另据美林证券Joe Osha表示，ATI在2005年凭借获得XBOX2的订单将大幅提升其产品收益，而NVIDIA则有可能回落——当然，这并不属于本文讨论的范畴。

## NVIDIA：不舍不弃

NVIDIA近期可谓流年不利，从产品性能到公司市值均被竞争对手ATI超过。因此，NVIDIA明年会拿出什么样的产品和策略与ATI对抗尤为引人注目。然而，NVIDIA接受采访时的第一句话却是：“你提出的关于NVIDIA明年发布什么新产品，这样的问题我们是不能透露的……”但根据记者个人收集到的一些资料，以及前些天NVIDIA几名高层来华时对其进行的采访来看，明年NVIDIA的产品策略并不是什么商业机密。而科技公司一般都会在前一年的年底公布第二年的产品蓝图，其他接受采访的公司英特尔、AMD和ATI都不例外，只有NVIDIA令记者十分不解，不知是公司的确有此规定还是内部协调出现了问题。

无奈，记者只能将通过其他途径了解的情况告诉读者，本着认真负责的原则，再加上一句——以下内容仅供参考。

| | Q4 2003 | Q1 2004 | Q2 2004 | H2 2004 |
|---|---|---|---|---|
| NVIDIA | NV38 (AGP8X)<br>NV36 (AGP8X) | NV40 (AGP8X)<br>NV36X (PCI Express x16) | NV41 (PCI Express x16)<br>NV42 (PCI Express x16)<br>NV43 (PCI Express x16) | NV45 (PCI Express x16) |
| ATI | R360 (AGP8X)<br>RV360 (AGP8X) | R420 (AGP8X)<br>R380 (PCI Express x16)<br>R370 (PCI Express x16) | R423 (PCI Express x16) | R450 (PCI Express x16) |
| DirectX Class | DX 9.0 | DX9+(Shader 3.0) | DX9+(Shader 3.0) | DX9+(Shader 3.0) |

NVIDIA与ATI明年的产品列表。

明年第1季度，NVIDIA将推出NV40，该显卡仍然采用AGP接口。从接下来的NV36X（可以理解为PCI Express版的NV36）开始，NVIDIA开始引入PCI Express接口；明年第2季度，NVIDIA将推出NV40的简化版本NV41、NV42和NV43，都将采用PCI Express接口，逐渐取代NV3X系列；明年下半年则推出NV40的加强版本NV45。这些图形芯片都将支持增强版DirectX 9，并支持3.0版本的着色技术。

主板芯片组方面，NVIDIA仍然坚守AMD阵营，将推出Crush K8-04。该芯片组主要针对高端市场，支持PCI Express，具备4个串行ATA接口、4个并行ATA 133接口、磁盘阵列、4个PCI 2.3插槽、24位7.1声道环绕音频以及千兆网卡等“高级装备”。

可以看出，NVIDIA和ATI的产品线咬得非常紧。从而两家从AGP向PCI Express过渡的时间和产品市场定位也都惊人相似，如果不是大家商量好搞同步富裕，就是PCI Express技术确实是众望所归，而显卡市场的竞争也变得愈加激烈，愈加成熟了。

最后用NVIDIA创始人兼总裁黄仁勋关于竞争的一段话作为本专题硬件部分的结语吧：“我们虽然做大了，但是离成功尚远，因为每天都有数不清的竞争对手等着打败我们。但我唯一能做的就是不断地向前冲，专注于把自己的事情做好，然后希望这样的努力，会把我们带到对的路上，产生好的结果。”

我想，这套理论同样适用于描述其他硬件厂商之间的竞合关系。

# 写在2003年的末尾

**“在IT时代，1年相当于过去的5年。”有人曾经对我这样说。有时候我觉得这话很对，技术发展的脚步越来越快，看看2002年初我省吃俭用攒下的PⅢ 800，现在的P4 3.06G让我觉得过去的时间像一场梦幻。可是看着QQ中和朋友谈天扯地的言语，我却觉得时间好像凝固了。一切仿佛都在变，仿佛又都没有变。我们在用日新月异的技术满足着我们不变的物质和精神追求，再去推动整个世界的变化。到底是谁变了？不知道。我们曾经致力改变的这个世界，实际已经成为我们不可缺少的一部分。不变的只有改变。动荡，或者奋发，期待中国IT的2004。**

# 编辑导语

当在大学里丢掉第3辆自行车时，我便考虑从此不再拥有自己的自行车，可计划永远控制不了变化。最近搬家以后，离单位的距离从18公里变成了4公里。搬家后的第一天喜滋滋地上了公共汽车，决定不再像从前一样在漫长的车途中昏睡，可是由于司机所谓的“一贯性”堵车，迟到了半小时。第二天一早打了一辆出租车从另外一条路走，结果认识到是“地区性”堵车，又迟到了半小时。第三天将皮鞋换成了运动鞋，因为觉得那么慢的车速都只迟到了半小时，走路除能锻炼身体外，一定可以让我准时到达单位，最后发现自己对距离与速度之比的估计显然错误，加上由于对地形了解不够，走到了另一条路上，最后还是迟到了半小时，所以在那天下班后的傍晚，我到一个店里花了不足10分钟，毫不犹豫地买了一辆新自行车。

大概是由于我的“毫不犹豫”和店主承诺的“3个月保修”，从买车第二天开始，我定时于每天下班后推着自行车去修车。在第四天上，我正坐在店铺前的板凳上无所事事，看见硬件编辑答笛推着他的自行车进来了，他踏板处的车轴出现了一些问题，想借个工具自己修一下。就在他修完车时，门口来了一个MM，原来是车链掉了。店主正帮我修车，而答笛也准备等我的车修好后与我一同走，所以他自告奋勇去帮那个MM装车链，果然是高手，三下两下就解决了问题，MM很快就高兴地骑着车走了。答笛返身回来，我还在想“真不愧是硬件编辑”，他已经开始鄙视我，说我这辆自行车的问题完全可以自己学着解决。不过当我倾听教导时，又看到那个MM回来了——车链又掉了。答笛犹豫了一下，再次上阵，这回时间久了一些，但还是修好了，MM面带感谢加些许忧色地走了。接下来我们讨论了一下硬件编辑和软件编辑的不同，他眼看着我的车一时没法修好，索性先我而去。过了一会，我看到那个MM又推着车回来了，愁眉苦脸的，原来还是车链……

当定时修理的日子过了一周时，我决定任掉下来的后刹挂在踏板轴心的下方，而只用前刹。这一天下班时北京开始下今年第一场雪，并且夹着冷雨，我下意识在等待雪下得更大些。快到10点时，到楼下打开车锁，迎着雪花上路，街上少有人，车也很少，由于是初雪，满街的雪水横流，这让我想起了南方家乡下雪时的情景，在寒冷的时光里享受到了我故意想追求的一种温暖。

新生活总会带来新乐趣。

风行水

waterwind@popsoft.com.cn



# 光盘童话

## 嵌入式桌面操作系统使用与制作攻略（上）

■湖南 Leisure

有没有想过你的计算机失去硬盘会怎样？有没有想过硬盘上唯一的系统崩溃却有很多重要文件在系统分区怎么办？望着这堆失去操作系统的“废铁”一筹莫展吗？我们设想有一种操作系统在光盘、U盘甚至软盘等载体上，它可以完全抛开硬盘或其上的操作系统，可直接对计算机其他资源进行使用和管理，而且是完全的图形界面——听起来像个童话，但这种操作系统确实是存在的，那就是今天我们要提到的嵌入式桌面操作系统。

嵌入式桌面操作系统是一种特殊的桌面操作系统，可自由放置并运行在多种存储介质上，如光盘、U盘、ZIP等。这意味着我们可使用光盘引导计算机，然后在没有硬盘的情况下一样进行系统维护、网络共享、网上冲浪、文件操作、文字处理、多媒体应用等工作……甚至这与你日常惯用的操作系统环境并无区别。由于这些系统可自由定制其体积，可灵活选择存放介质，可完全适用于不同配置的计算机，因此随身带着自己的操作系统将不再是个奢望。

目前我们能接触到的常用嵌入式桌面操作系统有微软今年年初发布的Windows XP Embedded，Lindows公司基于Linux开发的Lindows 4.0，德国程序设计师Klaus Knopper以Debian为基础开发而成的Knoppix，以及微软发布WinPE后被网络DIYer们修改而出的Super WinPE等。这些操作系统原理有异，各有千秋。由于光盘是目前最普及最成熟的移动介质，笔者将以一个完整的系列来演示如何使用和制作这些嵌入式操作系统引导光盘，而研究的系列对象是Diyer最喜爱的Super WinPE、专业的嵌入式设备Windows XP Embedded以及Linux阵营的Knoppix。

**各种各样的嵌入式桌面操作系统**

在正文中提到了几种嵌入式桌面操作系统，其中Windows XP Embedded是严格意义上的嵌入式系统，能自由选择各种系统存储介质，可被高度自由地灵活配置，根据各类用户不同的需求被定制成不同的嵌入式操作系统（包括4.8MB的超小型基本系统、14MB的基本Win32系统，以及包括图形用户界面和IE 6.0等最新软件的70MB的全功能嵌入式系统等）。Knoppix由于是开放的软件而被DIY高手们修改为各种大小的版本，也能安装于硬盘、ZIP、光盘等多种介质。Lindows 4.0是Lindows公司开发的商业软件，目前只提供了运行于光盘的LindowsCD 4.0版本，不过这并不意味着它仅仅只能在光盘上运行，实际上由于类似的免费Linux版本太多（如CDlinux），没有人去试图修改这个商业版本。

## 一 Super WinPE自定义制作

Windows PE系统发布已有一年，相信大家应该对它较熟悉了（**编者注：** 关于WinPE的详细介绍参见本刊2003年第3期和第5期）。虽然许多人对于这个新奇的操作系统充满好奇，但由于微软刻意将系统的图形界面（Shell）去除，只能使用命令行的操作方式显然并不适合普通使用者，在最初的激动过后，许多关注它的人也渐渐将其遗忘。不过一些执著的软件DIYer并没有放弃，在不断的努力下，他们逐渐为原始的WinPE加上了合适的图形界面，而且适当修改系统注册表后，使大批工具软件能够集成在系统中运行。这些被修改过的WinPE就被称作为“Super WinPE”。

Super WinPE的体积通常会在160MB到700MB不等，这需要看制作者集成的工具软件的数量（图1）。其功能已经非常强大，普通人使用它进行系统维护、网络

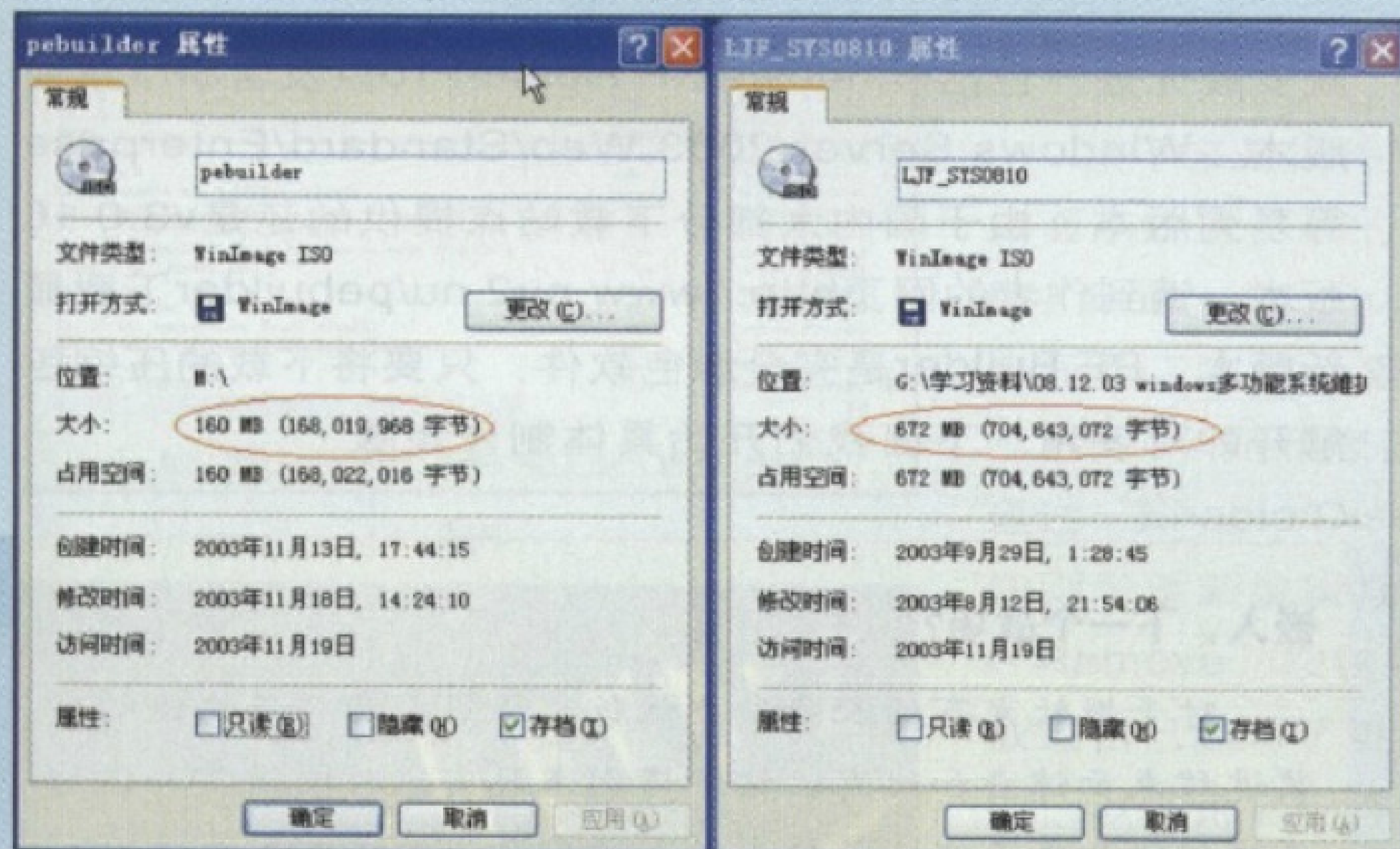


图1

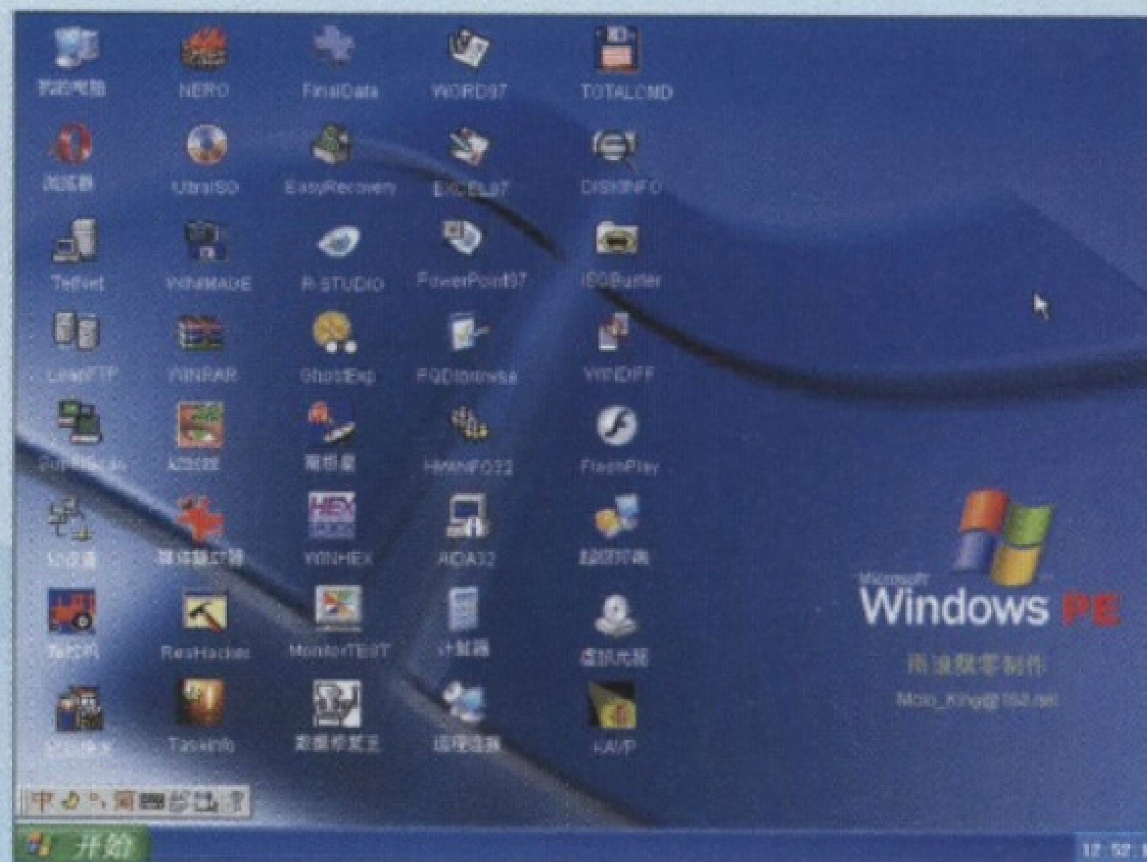


图2

共享、网上冲浪、文件操作、文字处理、多媒体应用等日常工作完全没有困难，因为其环境与平常的Windows基本没有太大区别。将其称为嵌入式操作系统当然有些勉强，毕竟其软硬件的添加是通过修改集成的，超级工具维护系统也许是更恰当的称呼。但由于其修改方法已十分成熟，也相对简单易懂，将其作为我们系列研究的首选是非常合适的。

相信Super WinPE的使用对任何Windows用户都不存在问题，如何制作自己的Super WinPE光盘镜像才是重点。通常来说Super WinPE的制作有两大流派，一类是以手工集成GEOSHELL为主的纯粹手工制作，在GEOSHELL强大的支持下，最终的系统界面将相当漂亮，功能也相对强化稳定（图2）。而另一类是使用Bart's PE Builder工具软件制作，界面相对朴实平淡，但制作简单，即使完全不懂制作原理，也能在几个简单选择步骤后制作出自己的Super WinPE（图3），而在其插件的制作过程中却可以逐渐了解到制作原理，从而最后达到手工修改系统的目的。因此我们不妨先从Bart's PE Builder制作开始。

PE Builder的最新版本是PE Builder v3.0.18，它比v3.0.17前的版本有个巨大的进步。软件终于不再需要"already installed Windows"项目就可以创建WinPE系统了。也就是说现在创建工作的源文件完全来自于Windows XP/Server 2003安装光盘，而与你计算机上安装的操作系统无关。这样PE Builder就解决了制作WinPE副本必须与硬盘上已安装操作系统完全一致的限制，赋予了极大的制作自由度。使用PE Builder v3.0.18能制作各种操作系统版本的WinPE，只需要拥有相应的操作系



图3

## 1.准备工作

首先在硬盘分区上要留出一定的剩余空间，用于存放制作好的WinPE系统以及ISO镜像文件。其具体空间大小由系统要集成的插件决定，但即使是PE Builder默认建立最小的系统也有160MB左右，也就是说加上制作的ISO镜像文件至少也要有350MB剩余空间。将下载回来的pebuilder3018.zip文件解压缩，然后双击运行pebuilder.exe文件，在弹出的窗口中点击“Next”按钮进入下一步（图4）。

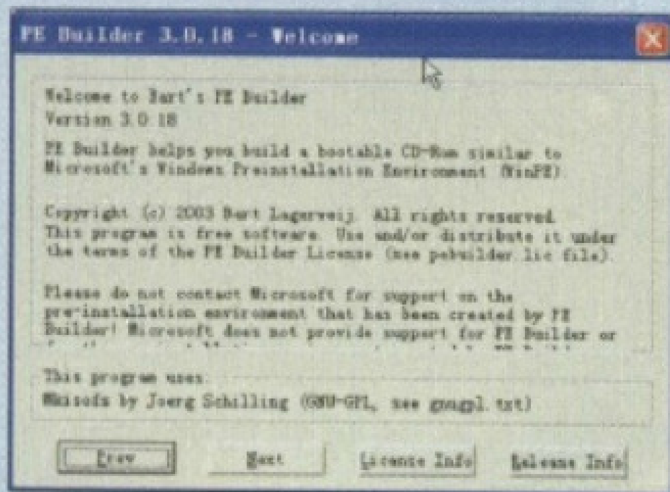



图4

## 2.设置文件源

接下来的窗口是设置制作文件源（图5）。“Path to Windows installation files”即选择制作WinPE系统所需的安装文件路径。通常Windows安装文件路径可选择放入光驱中的系统安装光盘，但你也可选择本机硬盘或网络上的目录，前提是事先已将安装光盘中的文件复制到相应目录位置中。

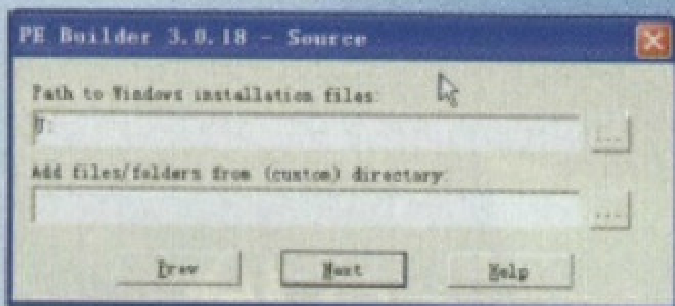



图5

“Add files/folders from(custom)directory to ISO”意思是添加自定义文件或文件夹到WinPE系统的ISO镜像文件中。这个项目主要是为了方便系统中集成一些绿色的软件，例如Foxmail、FlashGet、QQ等，他们无需安装就可直接在操作系统内运行。由于PE Builder软件这里只能设定一个目录，如果需要集成多个软件时，需要先将这些软件放在同一目录下，然后直接点击右侧的“浏览”按钮定位这个目录，被集成到系统的自定义软件将放在ISO镜像文件的根目录下。完成这些设置后点击“Next”按钮进入下一步。

统安装光盘，包括Windows XP Home/Pro以及含SP1系列版本、Windows Server 2003 Web/Standard/Enterprise等系列版本。由于国内大部分下载站点提供的还是v3.0.16版本，请到作者的网页http://www.nu2.nu/pebuilder下载最新版本。PE Builder是完全绿色软件，只要将下载的压缩包解开即可使用。下面我们开始具体制作步骤。

### 嵌入，下一个战场？

对于微软发布的长角牛测试版，许多人都对其快速的安装过程表示惊奇和迷惑，按照惯例来说安装时间通常和操作系统的体积成正比。长角牛的平均安装速度要明显高于以前版本，这源于其新的安装技术。与以前安装技术的最大不同在于，这个系统安装的主要过程基本是系统镜像的拷贝。也就是说，类似于使用GHOST的系统恢复过程。而在这个基础的镜像上，再对计算机中其他硬件资源进行自动识别安装。正是由于这个步骤的变化，使得整个系统的安装时间大大减少。当然这个系统镜像与我们熟悉的GHOST等备份软件的系统备份镜像有很大不同，它具有资源无关性（主要是硬件），所以它能适应所有不同硬件的计算机。

长角牛能够采用这种技术是它的组件化结构决定的。“组件化”技术并非简单的系统内应用软件装卸，而是将计算机中任何软硬件资源都看作一个组件，然后通过SQL数据库技术有机地结合起来。换句话说，一个组件的增加或去除（不管是软硬件），完全不会影响到系统本身。而长角牛引入服务器“Yukon”SQL数据库技术正是因为这个原因。如果对于微软的桌面嵌入式操作系统（Embedded OS）有所了解，应该能看出长角牛采用的正是微软嵌入式操作系统的关键底层技术。也许将来的长角牛正式版本还不是一个完全的嵌入式操作系统，但将其修改为一个嵌入式操作系统肯定是轻而易举的，也许更远的将来它会细分为大大小小的各类嵌入式版本。换句话说，微软以后的主流操作系统也将会从传统计算机市场逐渐完全转向整个电器消费市场。这意味着有电子芯片的地方也许就有微软的操作系统。

对于嵌入式系统你是否感到陌生？其实它可以说是无处不在，例如你的手机使用的就是嵌入式系统。实际上，安装有嵌入式微处理器、使用嵌入式系统的各种电子设备和产品对人们日常生活的影响远胜于运行视窗的计算机。不管人们是否觉察到，嵌入式系统正悄悄地改变着人们生活、工作、联络和旅行的方式。而嵌入式操作系统就是在嵌入式系统扮演“灵魂”角色的系统软件。对于这种市场视而不见的软件厂商就是傻瓜，微软当然不是。不过对于嵌入式系统的市场来说，微软并不占优势。其传统Windows操作系统对于嵌入式系统设备而言过于庞大、笨拙，而且基本结构根本就不适合嵌入式操作系统的要求。Linux的系统架构在这方面就有着先天优势，将其修改为嵌入式操作系统是极简单的工作。对于新兴的系统来说，目前大多数操作系统开发商基本都站在同一起跑线上，并没有一个事实意义上的统治者，这将是操作系统软件争霸的下一个战场。

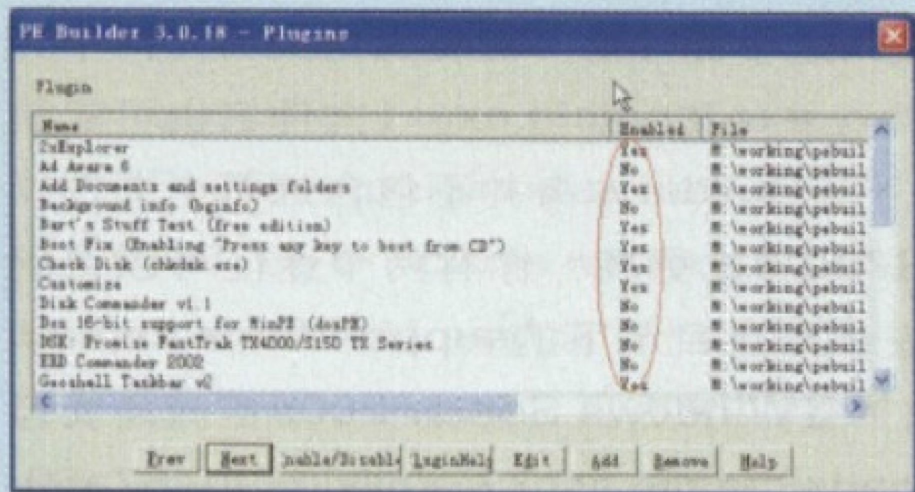



图6




图7

### 3.配置插件

接下来是插件配置窗口（图6）。简单来说，插件就相当于Windows桌面系统里安装的软件。所以这一步是决定制作出WinPE系统性能的关键。Bart's PE Builder目前内置了29个插件，都被放置在窗口中。在这里显示了当前设置下所有插件的激活状态，如果“Enabled”列显示“Yes”，则代表该插件已被激活，显示“No”则代表未被激活，我们可通过“Enable/Disable”按钮选择是否需要激活该插件；使用“Edit”按钮则可重新编辑插件程序的安装源、程序名等选项；而使用“Add”和“Remove”按钮可添加插件或删除不想要的插件，当然前提是你已经下载或自己编写了更多插件。对于PE Builder的内置29个插件，分为3种类型，以下是它们详细的激活使用条件。

**（1）无需加入其他文件即可使用的插件**

**Nu2menu**：一个为Win2000/XP/WinPE开发的动态外壳（Shell）/菜单应用程序，也是专门为PE Builder设计的（图7），这是我们打造Super WinPE的基础插件，在PE Builder中默认就是激活的。在你有能力手工添加修改Super WinPE的外壳前，一定不要关闭本插件。

**Bst5（Bart's Stuff Test v5）**：一个小型的Win32应用程序，用于存储设备的长时间重负荷测试，它支持文件和设备级别的测试（图8）。

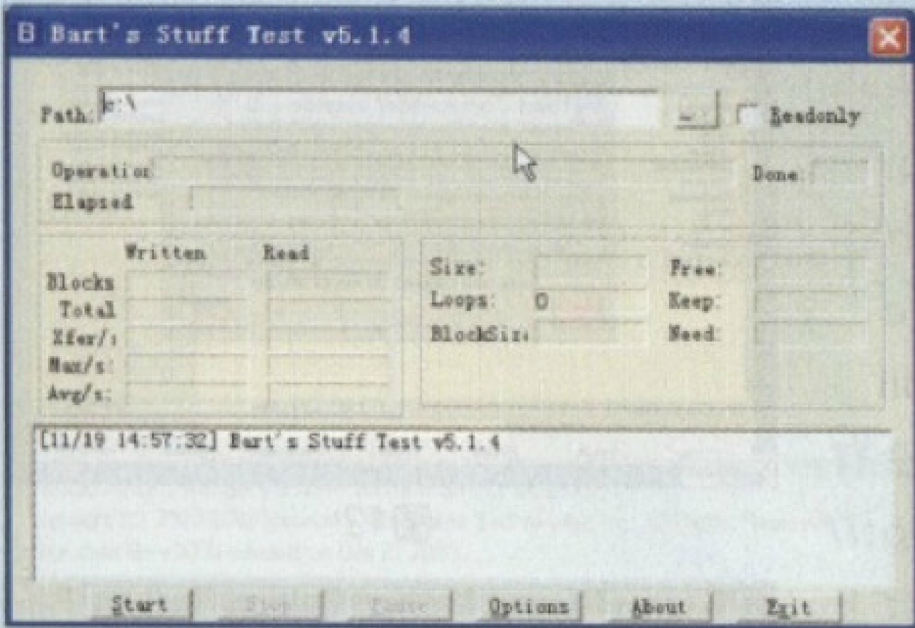



图8

**Boot Fix**：赋予Super WinPE的引导CD在引导时有5秒的引导系统选择时间，如果敲击任意键即从CD上进行系统引导，而不作反应则会从硬盘引导系统。

**Check Disk**：为系统增加了磁盘检查工具chkdsk.exe以及相应的帮助使用的脚本。

**Custom**：这个插件是专门为了自定义制作Super WinPE而设定。在深入了解Super WinPE的制作原理后，如果要修改PE Builder的制作参数，不要修改pebuilder.inf文件，而是使用custom.inf来定义。

**Document**：只是简单地为Super

WinPE添加"Documents and Settings"文件夹目录。

**QSoft Ramdisk**：激活此插件即可在使用Super WinPE光盘引导系统后，创建一个大小为32MB的虚拟硬盘B（图9）。

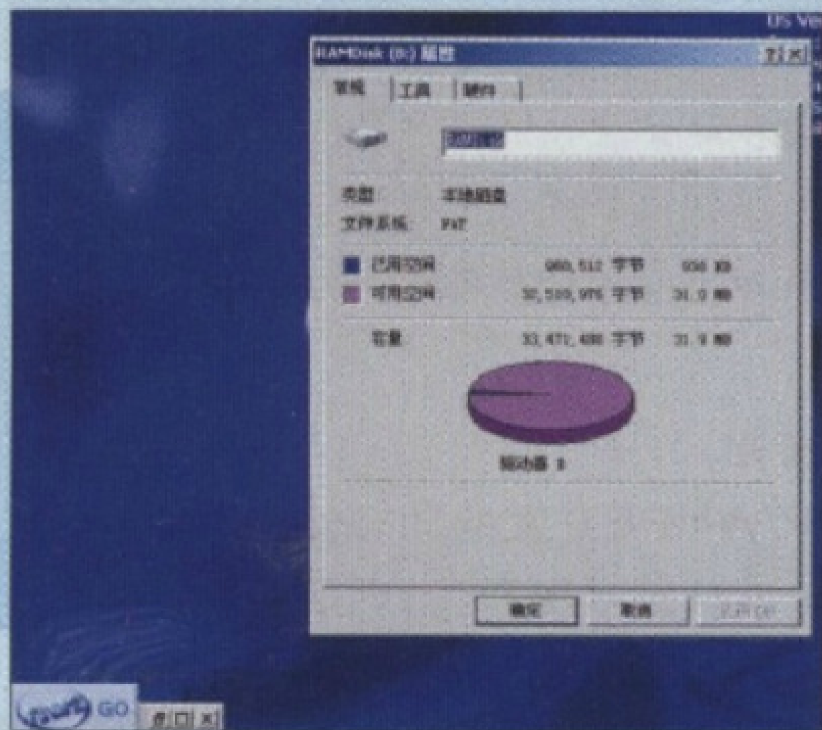


图9

**Remote Desktop Client by Microsoft**：远程桌面客户端，会从安装光盘上拷贝所需要文件。

**Startup Group(autorun)**：插件会在Nu2menu菜单中创建一个启动群，不过这只是个假的启动群，在默认情况下其启动项目都是一个接一个执行的，也就是说上一个程序关闭后下一个才会被执行。

**Dos support for WinPE**：此插件为Super WinPE提供16位的DOS支持能力。

**Keyboard Layout**：此插件可设定默认的键盘布局，通常情况下我们修改插件的keyboard.inf文件来设定。不过实际上在WinPE运行中也可通过Nu2menu菜单上的"Keyboard Layout option"来随时改变键盘布局。注意这时所有已经运行的程序需要重新启动，才能适应新的键盘布局。

**（2）需要加入其他文件才可使用的插件**

**Network**：这个插件利用TCP/IP协议中的微软网络客户端提供完全的网络支持能力（图10）。不过在使用这个插件前，需要先拷贝另外两个文件到插件目录下。这两个文件是factory.exe和netcfg.exe（文件名也可能是x86netcfg.exe和x86factory.exe），PE Builder本身并不包含这两个文件。这里factory.exe的版本必须是5.2.3790.0或更高，你有两个途径可以得到它：一是在Windows Server 2003安装光盘目录下的support\tools\deploy.cab中解压得到；二是到微软的网站下载Windows Server 2003资源开发包（http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?familyid=9d467a69-57ff-4ae7-96ee-b18c4790cffd&displaylang = en），在rktools.msi\Cabs.winrk.cab\deploy.cab中将其解出。netcfg.exe的最新版本在Windows PE 1.2版本中可以得到，另外你也可以使用Win2000开始包的snetcfg_wxp.exe来代替netcfg.exe（http://www.jsiinc.com/dl/snetcfg_wxp .zip）。得到两个文件后，将它们拷贝到PE Builder的plugin\network目录下。

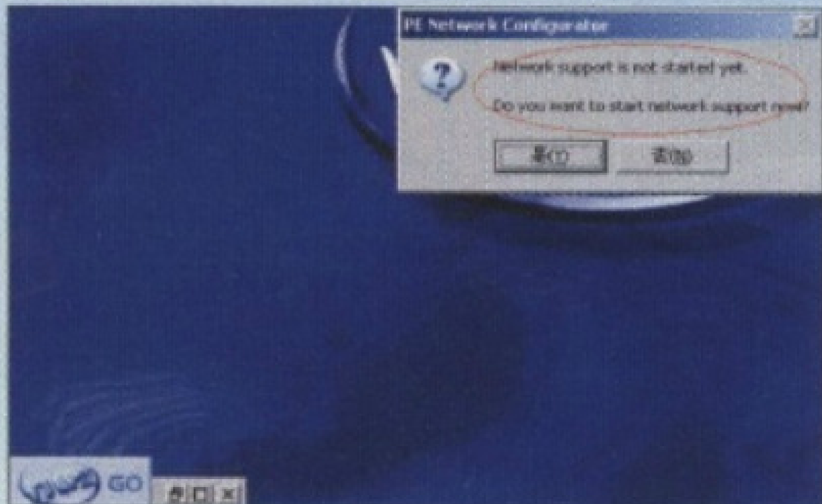




图10

**BGInfo**：检测计算机配置等各方面信息的程序。程序会自动检测计算机的信息并将它们显示为桌面背景（图11），如计算机的名称、操作系统版本等。插件需要bginfo.exe文件，可在http://www.sysinternals.com/files/bginfo.zip下载，解压放入PE Builder的plugin\bginfo目录下。



图11

**Total Commander**：这应该是大家非常熟悉的计算机资源管理程序了，这里可集成其共享版本（图12）。插件需要cabrk.dll、default.bar、no.bar、sfxhead.sfx、share_nt.exe、totalcmd.exe、totalcmd.hlp、totalcmd.inc、unacev2.dll、unrar.dll、wcmicons.dll、wcmzip32.dll。如果制作时机器上没有安装Total Commander，可在http://www.ghisler.com/download.htm下载上述文件包，然后解压放入plugin\total目录下。如果计算机本身安装有注册版本，那么需要将wincmd.key也拷贝到目录下，并修改插件的totalcmd.inf文件中的部分内容为"wincmd.key=a,,1"。

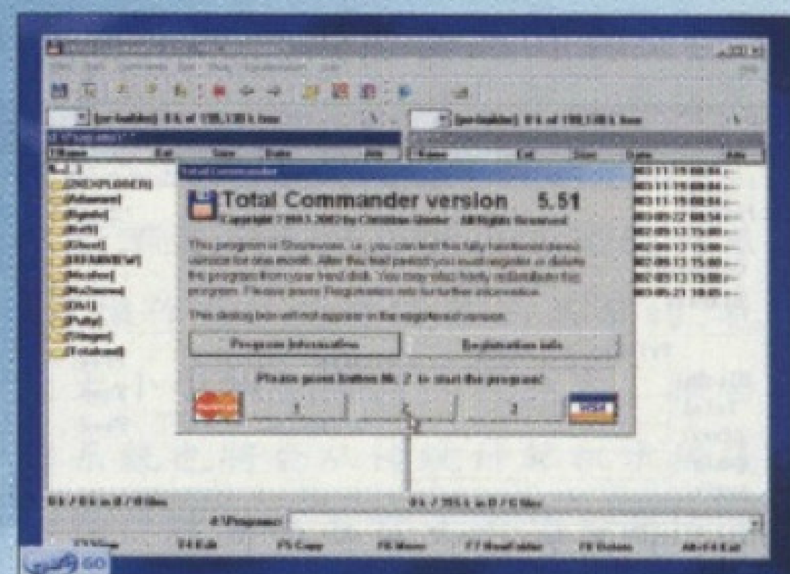


图12

**Ad-Aware**：非商业自由软件（图13）。它是一个很小的系统安全工具，可扫描你计算机浏览的网站所发送进来的广告跟踪文件和相关文件，并能安全地将它们删除。插件需要将文件aawhelper.dll、ad-aware.exe、reflist.ref、english.bmp、english.det、english.ini拷贝到PEBuilder的plugin\adaware目录，可在http://www.lavasoftusa.com/software/adaware下载该软件。

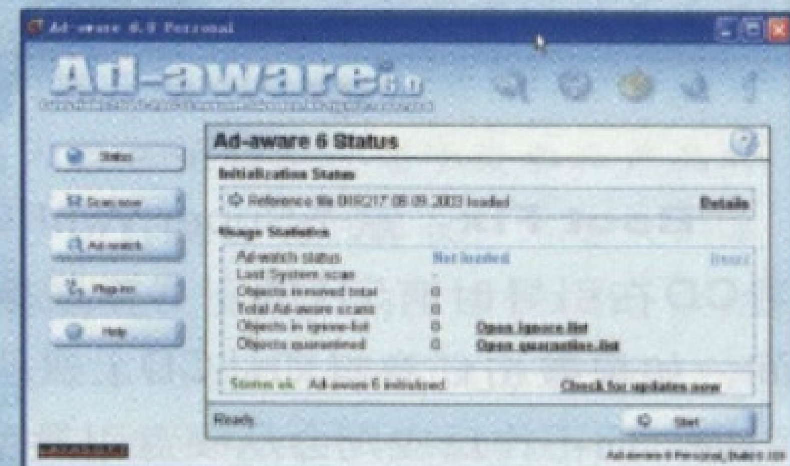


图13

**IrfanView**：一款快速、简单的免费图像影像编辑及浏览软件，它支持所有主流的图形文件格式（图14）。插件需要文件i_view32.exe及i_view32.

hlp，你可在其主页http://www.irfanview.com/download_sites.htm上下载软件，然后将文件拷贝到PE Builder的plugin\irfanview 目录下。

**McAfee commandli-ne virus scanner**：McAf-ee病毒扫描器插件（图15）。这个插件需要不断更新，可在http://www.seawind.org/~ylchang/McAfee-VirusCodeUpdate上先下载文件sdatXXXX.exe，这里的XXXX是版本号码，如sdat4304.exe。这个文件即McAfee病毒扫描器的病毒代码（含扫描引擎），将其下载拷贝到PE Builder的plugin\mcafee\files目录下。然后将它解压，在目录下运行"sdatXXXX.exe /e"，解压过程视机器快慢大约有若干秒不会有任何反应，等待就行，不要以为出问题了。



图14




图15

**Off By One Web Browser**：号称世界上最小的Web浏览器（图16），完全支持HTML3.2。可在其主页http://www.offbyone.com/ob1_download.htm下载软件，插件需要将软件的ob1.exe文件拷贝到PE Builder的plugin\ob1目录下。

**PuTTY**：完全免费的telnet和ssh客户端工具。在http://www.chiark.greenend.org.uk/~sgtatham/putty/download.html上下载putty.exe文件，并将其拷贝到PE Builder的plugin\putty目录下。

**McAfee AVERT Stinger**：McAfee提供的专门解除特殊病毒（如冲击波病毒）的独立程序（图17）。可在http://vil.nai.com/vil/stinger上下载stinger.exe文件，并将其拷贝到PE Builder的plugin\stinger目录下。

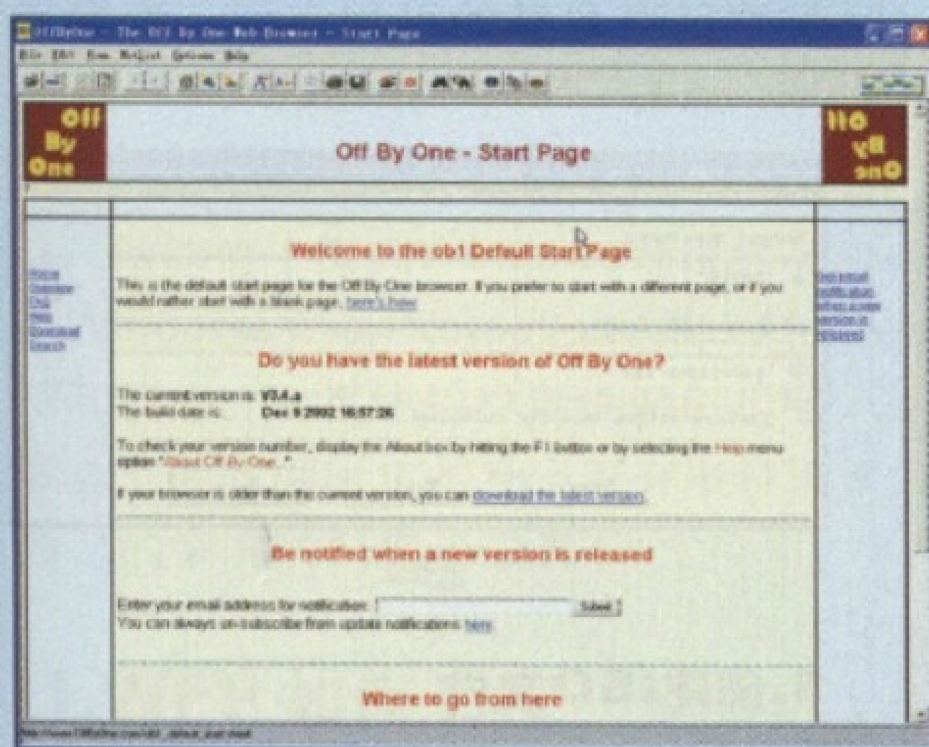



图16

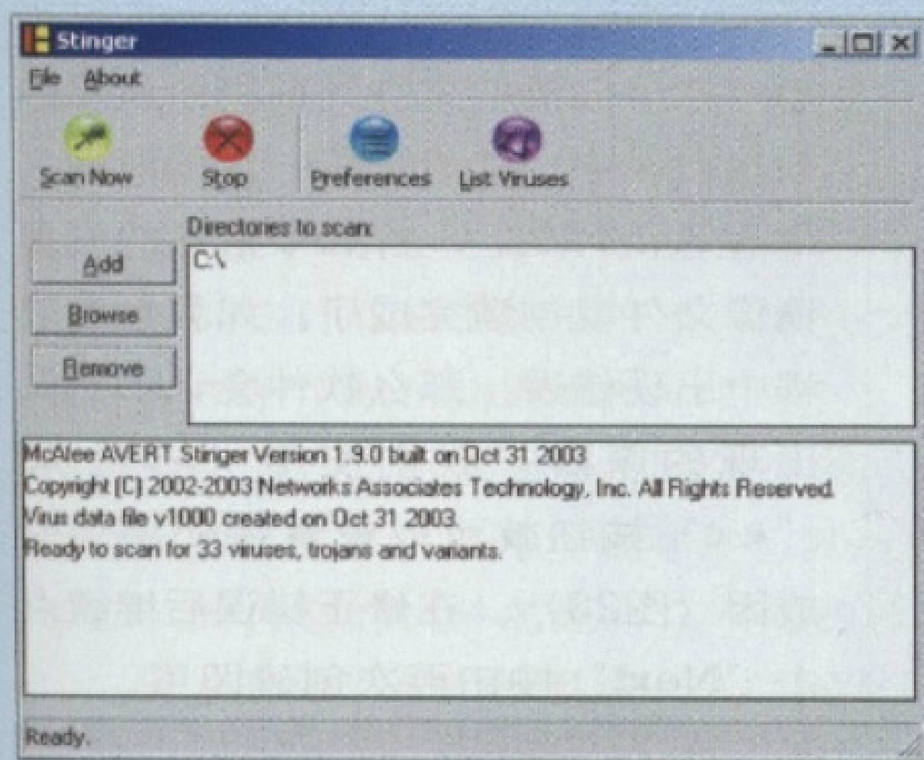
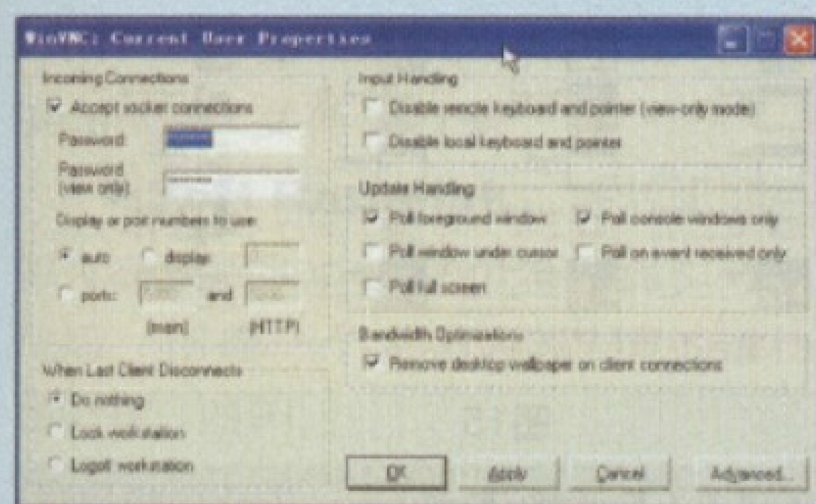



图17

**TightVNC**：客户机/服务器软件工具包，能通过网络远程控制客户端电脑桌面。可在http://download.enet.com.cn/html/010062002041001.html上下载软件（图18）。插件需要将软件安装后的vncviewer.exe文件拷贝到PE Builder的plugin\vncviewer目录下。

**3Com Gigabit LOM（3C940/**


图18

3C2000）Driver：专用驱动插件。请到华硕的主页下载驱动，目前的版本是3com_940_v46.zip。文件解压然后将el2k_cpp.dll、el2k_xp.sys、el2000x.inf、el2000.cat拷贝到PE Builder的plugin\nic_el2k_xp目录下。

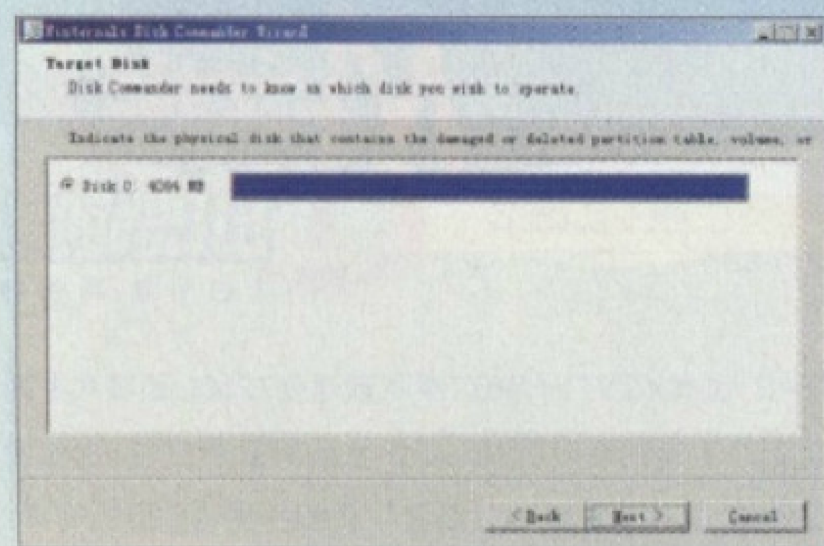
**DSK**：为磁盘驱动器编写的专用插件，主要是作为你编写自己磁盘驱动器插件的样板，只要简单地改写其INF文件就可以拥有自己的专用插件。

**Broadcom 440x 10/100 Integrated Controller Driver**：网卡集成控制器驱动。在http://www.broadcom.com/drivers/downloaddrivers.php上下载相应驱动，解压后将bcm4sbxp.sys、bcm4sbxp.inf文件拷贝到PE Builder的plugin\nic_bcm4sbxp目录下。

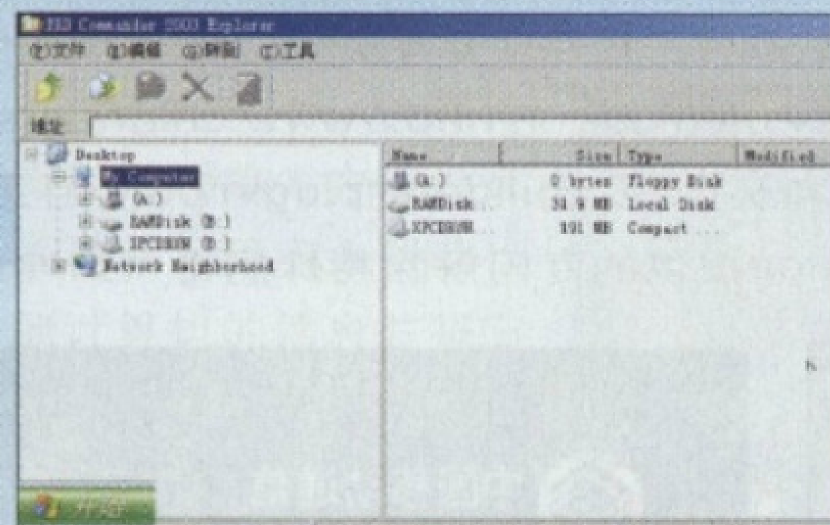
**Broadcom BCM57xx NetXtreme Gigabit Ethernet Driver**：插件及驱动下载同上。解压后将文件b57xp32.sys、b57xp32.inf拷贝到PE Builder的plugin\nic_b57xp32目录下。

**（3）需要付费购买软件的插件：**

**Disk Commander**：磁盘工具，用来恢复坏死以及被删除或格式化了的文件，还能重新建立被破坏了的分区表（图19）。如果计算机中拥有这个软件，那么将文件boot.znc、dcmdhlp.vxd、dskcmw32.exe、mbr.bin拷贝到PE Builder的plugin\dskcmd目录下。


图19

**ERD Commander 2003**：一个用来修复坏死操作系统的超级系统维护工具光盘（图20，可参看本刊2003年第21期《你的光盘，你的选择》）。如果计算机中拥有这个软件，那么将文件common.dll、compmgmt.exe、explorer.exe、fauxshell.dll、locksmith.exe、pwdserv.exe、regedit.exe、tcpcfg.exe拷贝到PE Builder的plugin\erd2002目录下。

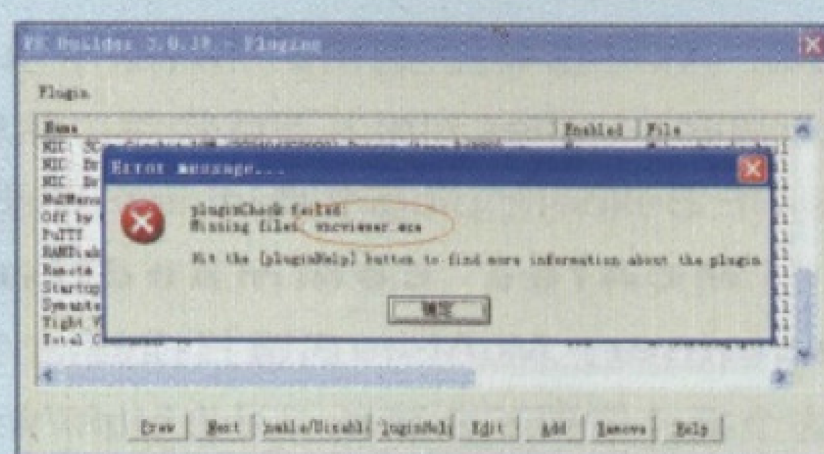

图20

**Ghost32**：大家都非常熟悉的磁盘备份软件。如果拥有这个软件，可将文件ghost32.exe和ghostexp.exe拷贝到plugin\ghost32目录下。

**Nero Burning Rom**：如果有刻录机，这个插件将带来很大的工作便利，v5.5.10.X的系列版本都可正常使用。将软件安装目录内的文件全部拷贝到plugin\nero burning rom\files目录下。然后修改penero.inf文件的software.addreg部分，修改用户名、公司名及注册号码。其大致看上去如下结构：

```
[Software.AddReg]
0x1, "ahead\Nero - Burning Rom\Info", "User", "Bart Lagerweij"
0x1, "ahead\Nero - Burning Rom\Info", "Company", "Nu2 Productions"
0x1, "ahead\Nero - Burning Rom\Info", "Serial5", "0000-0000-0000-0000-0000-0000"
```

**提示**：如果插件文件不全，点击“Enable/Disable”按钮后就会提示缺少的文件（图21），通常可以下载相应软件并在Windows中安装好，然后根据提示，将缺少的文件复制到Plugins目录下即可。详细提示可通过点击“PluginHelp”按钮获得。每个插件文件夹下都至少包含了*.htm、*.inf、*.xml这3个文件。从http://www.nu2.nu/pebuilder/#plugin还可下载更多插件。


图21

## 4.输出设置

最后是选择制作完毕的系统的输出设置。默认文件输出路径是“c:\pebldr”，而ISO镜像文件则会被放到PE Builder软件目录中（图22），当然也可另行设置，唯一条件是要保证目标路径有足够的可用空间。设置完毕，点击“Next”按钮进入下一步。

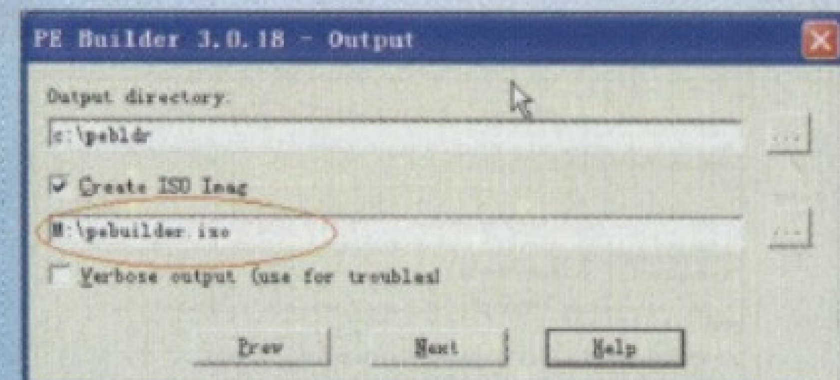
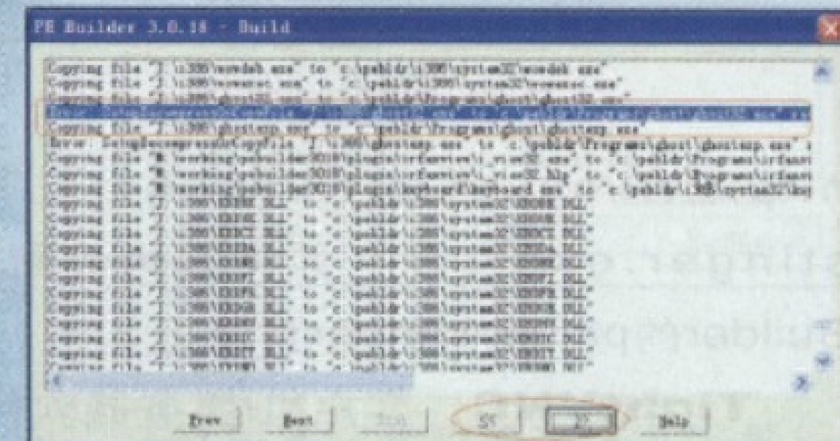


图22

## 5.创建ISO文件

PE Builder会立即开始执行创建操作，系统首先会从Windows安装光盘中拷贝必要的文件到前面所设置的输出目录中，这里需要一定的时间。耐心等待片刻，一个ISO格式的光盘镜像文件就创建完成了。如果创建过程中出现错误，那么软件会记录错误出现的原因，我们使用“>>”和“<<”按钮就可以查看每处错误的成因（图23）。在修正错误后继续点击“Next”按钮再次创建即可。


图23

最后，将建立的ISO文件刻录到光盘上，就可以得到量身定制的Super Windows PE工具盘了，用它启动计算机看看自己的劳动成果吧。

（待续）

**编者按：** 本刊2003年第11期刊登的《Windows XP稳定性深入研究》一文，受到许多读者朋友的喜爱，看来了解并善用自己的系统是大家永远关心的话题。在那篇文章中，曾经提到一种“WFP”的文件保护机制，大幅度提高了WinXP的稳定性，但当时只是一提而过。而实际上关于WFP，有相当多的实用技巧……

# 乾坤小挪移 Windows XP

## 善用Windows XP的文件保护机制

■广东 GZ

微软为了提高Windows系统的可靠性和稳定性，从Win2000开始使用一种叫做WFP（Windows File Protection，即Windows文件保护）的机制，在WinXP中这一功能被继承和发扬，为系统的稳定性做出了巨大的贡献。但WFP的使用会占用一定的系统资源及硬盘空间，同时它本身也可有多种设置方案，因此在实际使用过程中，大家完全可依照自己的情况进行灵活设置。

### 1.WFP 如何工作

WFP的工作原理就是系统把一些重要的文件自动加以备份，以便在需要时自动恢复。通常被系统默认为非常重要的系统文件，是所有的dll文件，以及所有以exe、fon、ocx、sys、tff等为后缀的文件。在Win2000/XP刚装好后，系统会自动将这些文件备份到一个专门的叫作dllcache的文件夹，其位置默认存在于%SYSTEMROOT%\system32\dllcache（“%SYSTMEROOT%”表示系统文件夹，在Win2000下默认为Winnt目录，WinXP下默认为Windows目录）。在默认系统安装的情况下，系统文件是看不到的，此时需要将资源管理器“工具”→“文件夹选项”中的“隐藏受保护的操作系统文件（推荐）”复选去掉（图1），之后你一眼就能轻易发现它，因为它的文件名是与众不同的蓝色（图2）。

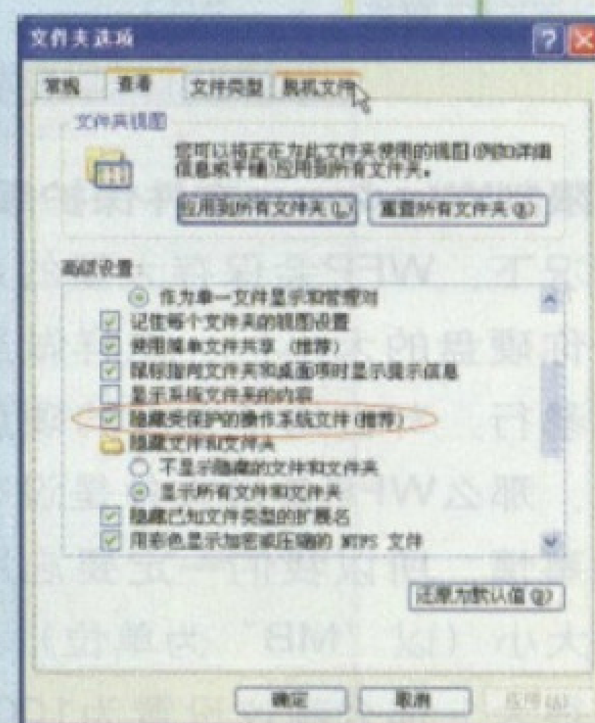


图1

当你使用了WinXP系统一段时间之后，会发现dllcache目录下会出现一些其他类型的文件，例如cpl、cpx、inf、rsp、tlb等文件，它们也被当作重要系统文件备份了。一旦检测到被保护的文件被替代或覆盖，就可以自动通过备份文件恢复。而如果备份的文件由于某些原因变得不可用，Windows系统就会主动要求你插入系统光盘，以便从光盘上恢复（图3）。所以WFP的最基本用途就是保护系统文件不被更改。

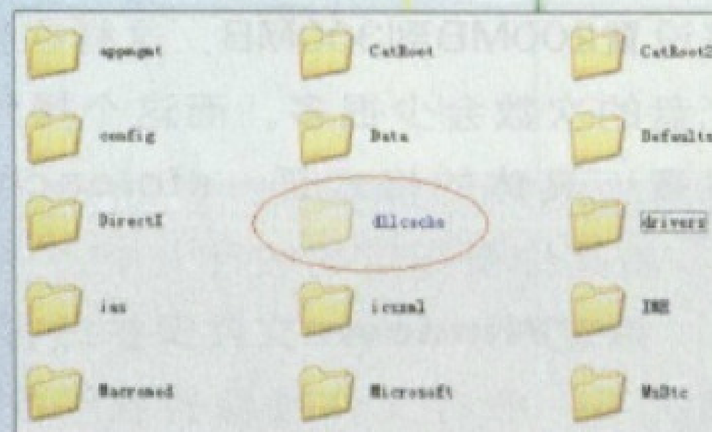


图2

对于系统管理员来说，这项功能能减轻他们的负担，不用由于某些用户的错误操作而补救。对于一般的普通用户，此功能更是信心的保障，他们从此不用再害怕由于安装错误的软件造成系统的不正常工作。应当说在上手之初，这个系统自我保护功能相当不错。然而，你可能已经意识到了，随着时间的流逝，这个dllcache文件夹会变得越来越大。所以对于那些逐渐成长，已经拥有一定经验的高级用户，WFP同时也会成为一种负担，因为WFP会消耗一定的CPU和硬盘资源。因此了解WFP的工作状态、自定义WFP的工作方式也就成为了必需。

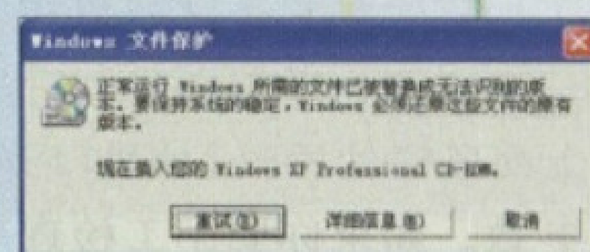
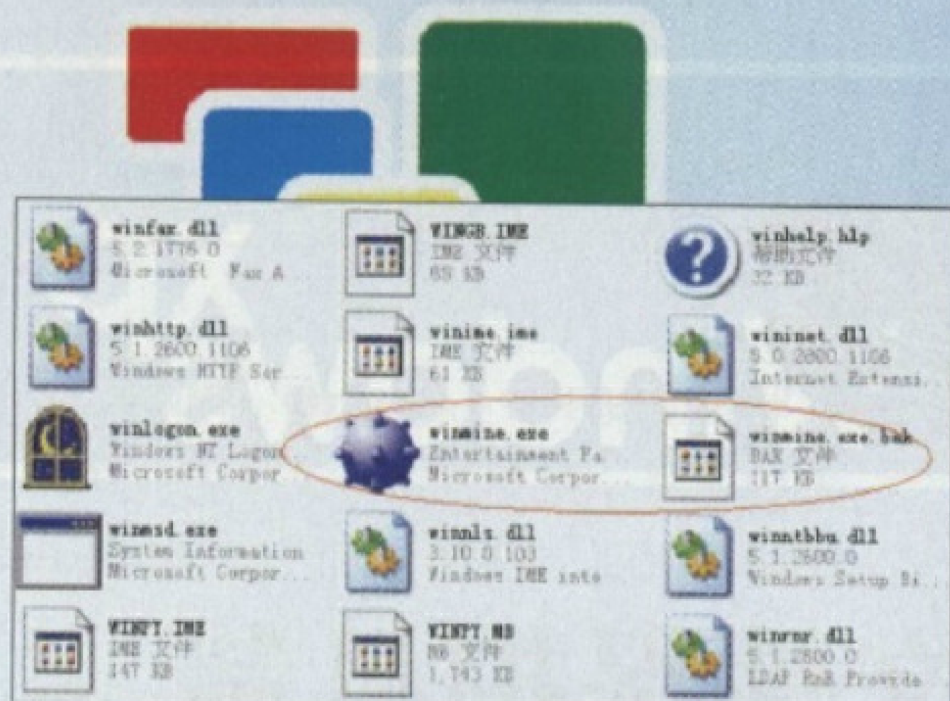
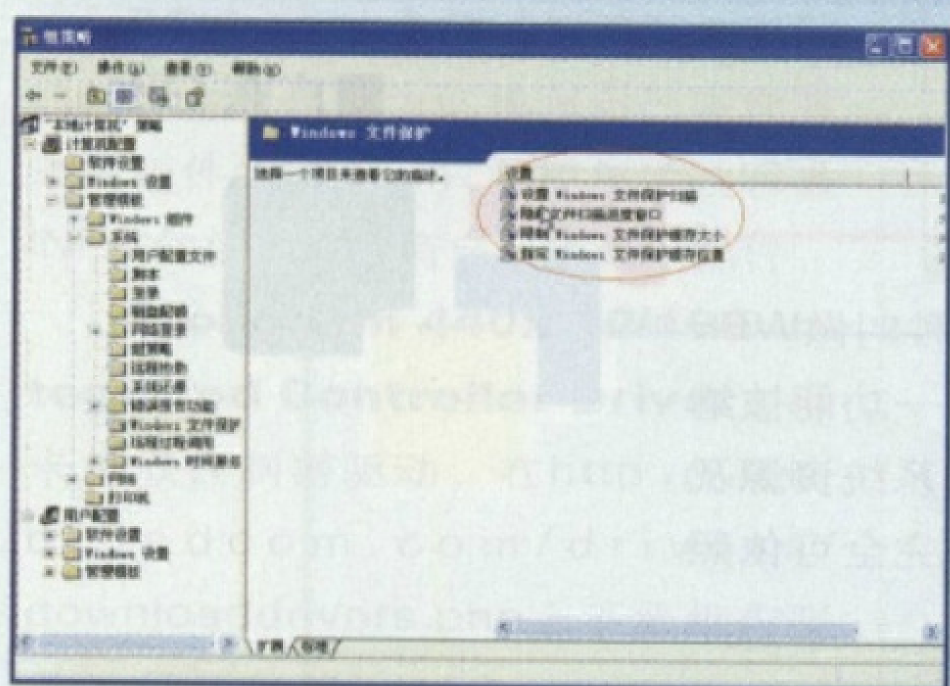


图3

## 2.自定义 WFP


图4


图5

由上所述，WFP的主要功能就是为了防止重要系统文件被错误删除或替换，那么我们要验证WFP是否工作正常就很简单了，只要人为地删除或修改一些系统文件，然后看看此文件能否恢复正常即可判断。例如打开资源管理器进入“%SYSTEMROOT%\system32”文件夹，随便选中一个受保护文件如扫雷游戏winmine.exe，将其重命名为“winmine.exe.bak”。之后等待几秒钟，按F5键刷新一下资源管理器的显示，你应该可以看到，除了刚刚改名后的winmine.exe.bak文件，这里又有了一个新的winmine.exe文件（图4）。没错，这就是操作系统从备份的文件中恢复出来的，这说明WFP在正常工作。

可利用多种方式自定义WFP的动作，最简单的办法就是配置组策略（注：WinXP家庭版不具有组策略功能）。在“开始”→“运行”弹出的对话框中输入“gpedit.msc”并回车，即可打开组策略编辑器。依次展开“计算机配置”→“管理模板”→“系统”→“Windows文件保护文件夹”（图5），即可双击左边列出的每一项内容并进行设置。

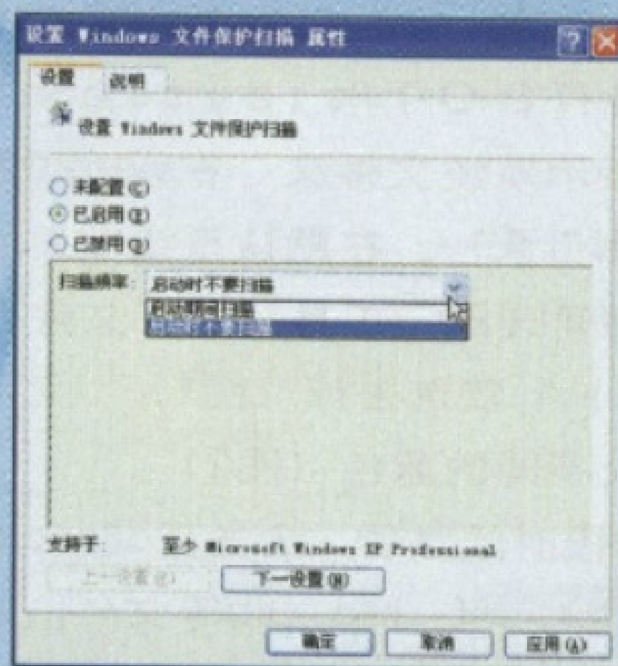
首先是“**设置Windows文件保护扫描**”（图6），这个策略可以让你决定是否在Windows启动时自动进行WFP扫描，在默认情况下，文件只有在安装期间才得到扫描。如果你启用了这个策略，将会延长系统的启动时间。所以一般情况下最好不要启用它。如果你要设置WFP的其他运行方式，还可在命令行窗口中输入“sfc/scanonce”、“sfc/scanboot”、“sfc/revert”，它们的含义分别是：在下次启用电脑时扫描所有被保护系统文件一次；在每次启动时都扫描一次；把扫描的设置初始化。

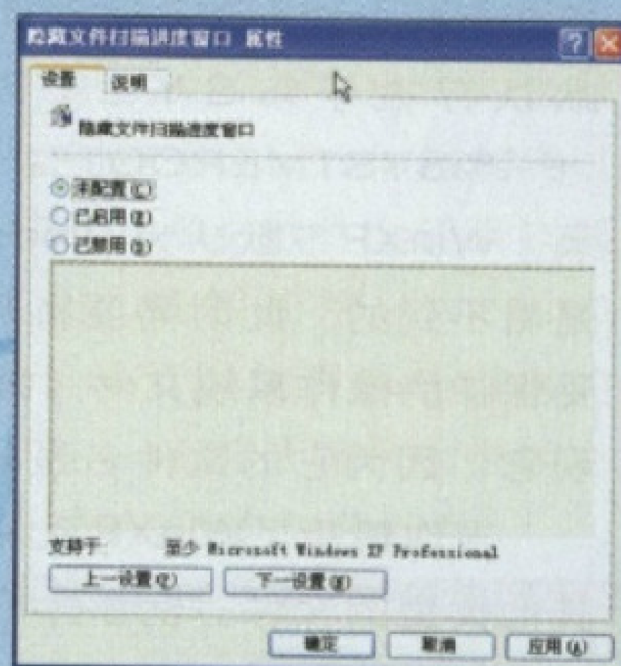
“**隐藏文件扫描进度窗口**”（图7）：启用这个设置后再进行WFP扫描时就不会显示扫描的进度窗口。如果停用或不配置这个设置，出现的文件扫描进度窗口可能会混淆新手，但是也可向经验丰富的用户提供更多系统运作的信息。

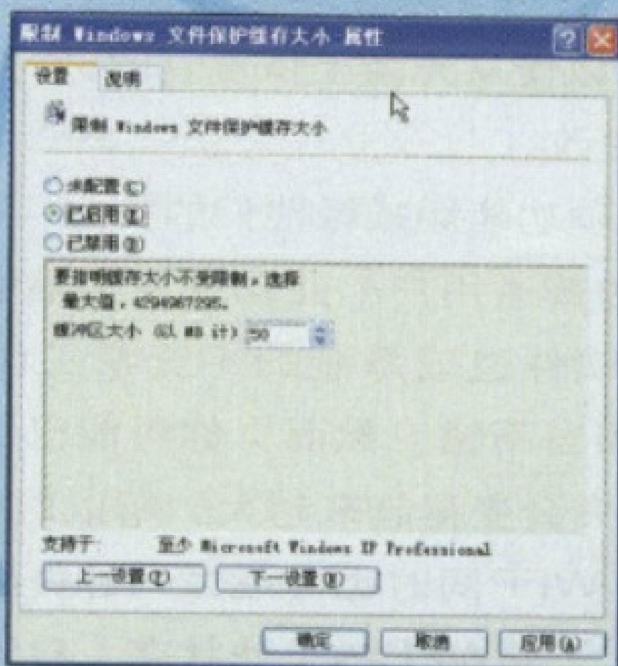
“**限制Windows文件保护缓存大小**”（图8）：在默认情况下，WFP会保存大量的系统文件备份（这主要取决于你硬盘的大小），这样做虽然使恢复系统文件变得简单易行，却占用了太多的硬盘空间。如果不进行任何设置，那么WFP备份文件是没有大小限制的。这是很糟糕的事情，所以我们一定要启用这个策略，然后输入指定的大小（以“MB”为单位）。如果你的硬盘系统分区不是很大，那么建议设置为100MB就可以了，不过有时候扫描时是免不了需要你插入光盘的。条件允许的话最好设置200MB到300MB，这样在恢复文件时需要你插入光盘的次数会少很多。而这个操作也可在命令行模式下设置，具体的格式是：sfc/cachesize=X，其中的“X”就是你要指定的缓存大小。

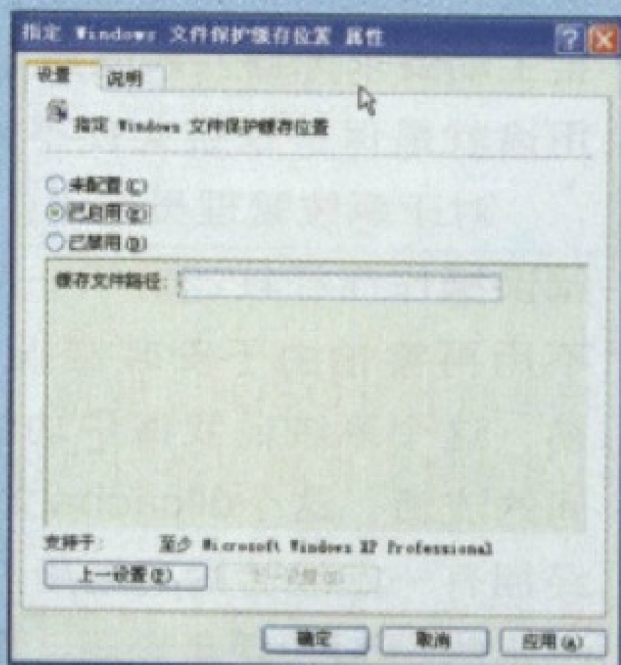
“**指定Windows文件保护缓存位置**”（图9）：默认情况下，缓存文件被保存在%SYSTEMROOT%\system32\dllcache文件夹内，也许你的系统盘空间已经很紧张了，不过其它分区还很空，那么启用这个策略，并指定一个位置，缓存文件就可另行保存。

除上面所说的手动设置技巧外，还有其他几个有用的设置参数。如果你要手工检查系统文件，可在运行框中输入“CMD”，回车后打开命令行窗口，然后输入


图6


图7


图8

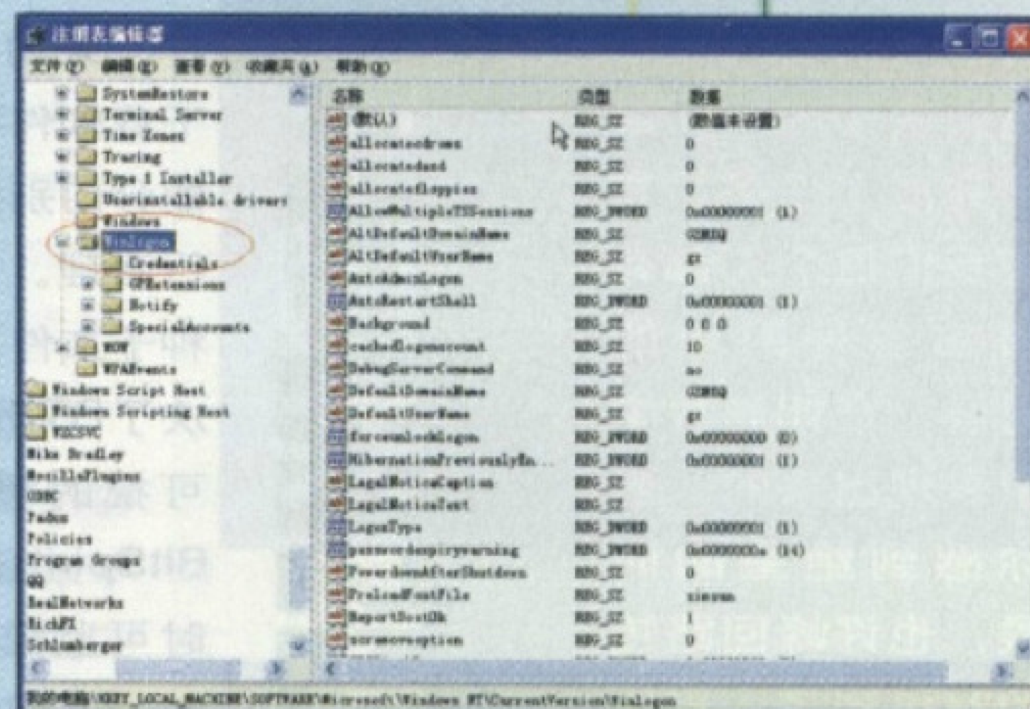

图9

“sfc/scannow”回车，这样系统就会马上开始检查所有受保护的文件，在该过程中你也许会被要求插入Windows光盘；输入“sfc/purgecache”命令会立即清除dllcache文件夹并扫描所有受保护的系统文件。

## 3.如何禁用 WFP

作为一个后台运行的服务，WFP会消耗一定的资源，如果你的电脑配置不是很高，那么完全可以通过禁用它提高电脑性能。不过禁用后Windows的稳定性可能得不到保障，这个当然要由你自己决定，这里只是告诉你实现的方法。

要禁用WFP，需要修改注册表。在“开始”→“运行”菜单弹出的对话框中输入“regedit”，回车后打开注册表编辑器，展开HKEY_LOCAL_MACHINE \SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon（图10），这里有几个键是需要我们设置的：“SFCDisable”值为0时表示开启了WFP，这也是默认的状态；双击后可以改成1，这将禁用WFP，并且需要重启后才能生效；值为2，仅会在下一次系统启动时禁用WFP；值为4，将启用WFP并且不会显示提醒用户在扫描的窗口。“SFCQuota”可设定WFP使用的最大硬盘空间，直接输入数值就可以，单位为MB，默认为300MB，如设置为“FFFFFFFF”就可备份本地硬盘上所有的系统文件。


图10

## 4.WFP 下替换系统文件

为了保证系统的稳定性，通常计算机都会打开WFP保护，但有时你也许需要正确替换某个受保护的系统文件，这就比较麻烦了，因为按照常规方法进行拷贝覆盖，系统马上就会用备份的文件进行恢复，而为了替换一个系统文件去禁用WFP，需要重新启动机器，既麻烦又显得小题大做。这种情况下你就需要Replace命令了。仍然以上面那个扫雷游戏文件winmine.exe为例子，这次要把原来那个winmine.exe.bak替换回去。我们做如下操作：

（1）首先要保证替换的源文件（即新文件）与替换目标文件（即旧文件）不在同一文件夹中，这样才能实现同名文件的替换。因此先把winmine.exe.bak从%SYSTEMROOT%\system32目录中剪切到D盘根目录。

（2）在运行框中输入“CMD”然后回车，打开命令行界面。进入D盘根目录，输入“rename winmine.exe.bak winmine.exe”，将文件名改回原来的名字。同时为了后面验证文件确实是替换过来了，可进入此文件的属性面板，在“摘要”页面中的空白标题中输入“TEST”（图11），而“%SYSTEMROOT%\system32”下的winmine.exe文件则没有这个手动加上的记号。

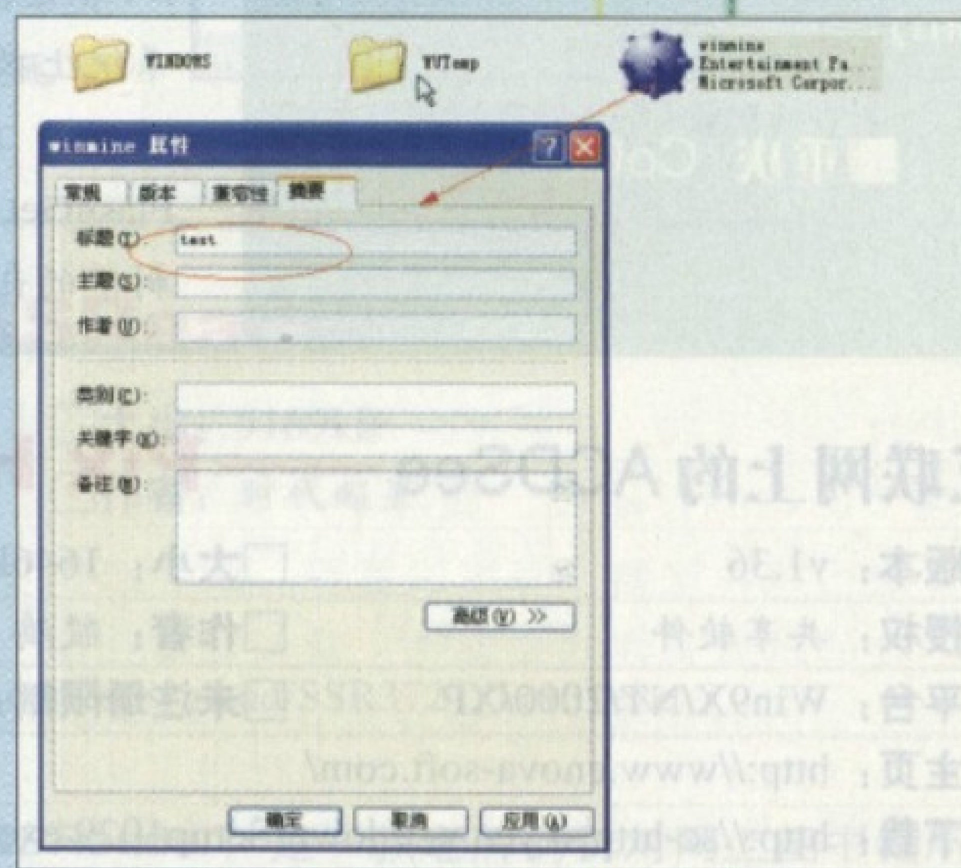


图11

（3）回到CMD命令行窗口中，进入“%SYSTEMROOT%\system32”目录，键入命令“Replace D:\winmine.exe D:\windows\system32”，运行后系统报告一个文件被替换（图12）。回到“%SYSTEMROOT%\system32”查看winmine.exe文件的属性，在“摘要”页面中的空白标题中可看到我们测试输入的“TEST”标记，这证明文件的替换是成功的。

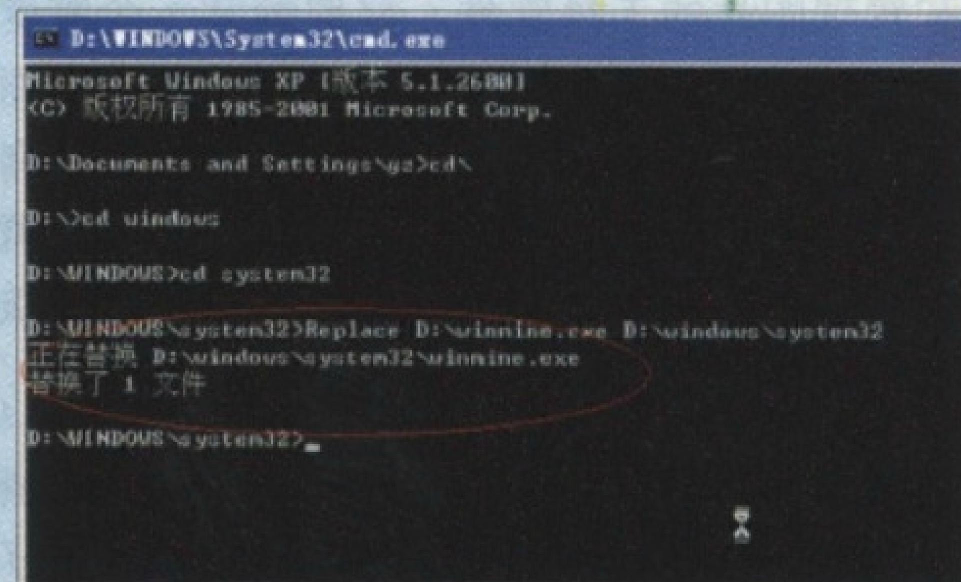


图12

当然，实际上通常要替换的系统文件与新文件原来就是同名而不同目录的，这时上面操作的第（1）和第（2）步就省略了。同时许多文件替换后需重启电脑才能使改动生效。

中国共享软件

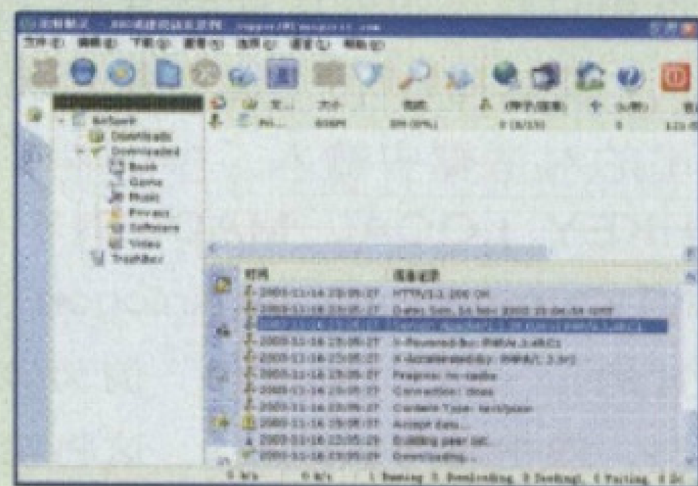
最近CoCo在尽量挤出时间看一部名为《24小时》的电视剧，剧中的男主角杰克鲍经历生命中最深刻的绝望和无助，凭着惊人的勇气和智慧解决了困难，最终完成了任务。其实我们每个人都有面临各种困境的时候，正如影片中所表现出来的，当你感到绝望的时候，也许峰回路转的时机到了；当你感到最终危机渡过的时候，事情却远远没有结束。真正的绝望或许只有一种，就是放弃。（软件推荐信箱：hylwrcool@hotmail.com）

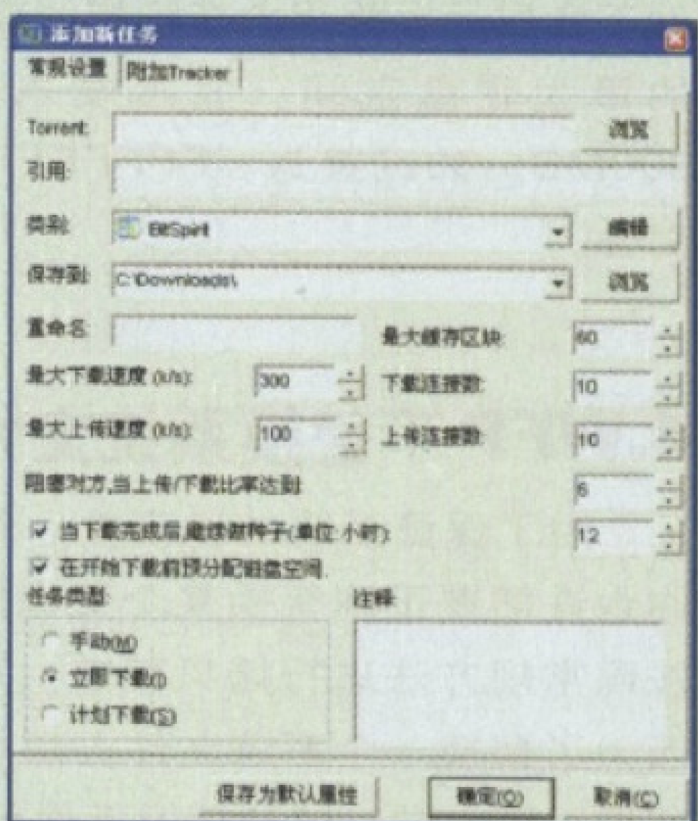
■重庆 CoCo

## 比特世界的精灵——BitSpirit

□**版本**：v1.0.9.249 □**大小**：1562kB
□**授权**：免费软件 □**作者**：朱小华
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**主页**：http://www.lanspirit.com/bs.htm
□**下载**：http://www.lanspirit.com/bss/bsbeta.exe

**说明**：一款基于网上最流行下载技术——BT下载（BitTorrent）的客户端软件，采用了类似FlashGet的界面。和一般BT下载软件不同，软件加入了强大的管理功能，能分门别类地将下载的文件放到不同目录中进行管理。使用其可对每个Torrent（BT的下载种子文件）中的文件进行选择性下载。软件解决了BT下载常见的硬盘损耗问题，采用智能可控的缓存技术尽可能地保护你的硬盘。BitSpirit还可和FlashGet一样整合到IE中，同时可监视剪贴板，进行全局及单独的流量控制，不需要了解BT的原理就能很轻松地控制整个下载过程。


主界面很有流畅觉。


“添加任务”的选项很周全。

**点评**：忽如一夜春风来，千树万树梨花开。BT下载技术从诞生的那天开始就被世界各地的下载爱好者们疯狂追捧，BT融汇客户端的带宽，把文件分成碎块然后汇聚成为下载链，这样一来下载速度不受对方服务器限制，可以达到极限。但BT本身使用Python等脚本语言编写，在Windows系统上效率不高。而BitSpirit在Win32平台上独立开发，其最大魅力就在于将下载过程变得和FlashGet一样方便和强大。尽情享受高速的流量，剩下的让BitSpirit去完成吧。

## 互联网上的ACDSee——Pix Hunter

□**版本**：v1.36 □**大小**：1646kB
□**授权**：共享软件 □**作者**：殷鸿
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP □**未注册限制**：图片限制50张
□**主页**：http://www.enova-soft.com/
□**下载**：http://sc-http.skycn.net/down/Setup1029.exe




**说明**：图片猎人（Pix Hunter）是一款专门用于从Internet上搜索、下载和管理图片的工具软件。只要给它一个需要下载图片的页面地址，软件就可自动分析该页面和它链接的更深层次页面中的图片文件，按照你所设置的图片大小、图片文件名、后缀名等选项自动搜索并下载所有图片。软件保持了“网际快车”、“网络蚂蚁”等下载软件操作简便、下载迅速的优点，并扩展了很多其他功能，例如你可直接在下载过程中进行图片浏览和管理，或将它们直接设置成桌面背景。

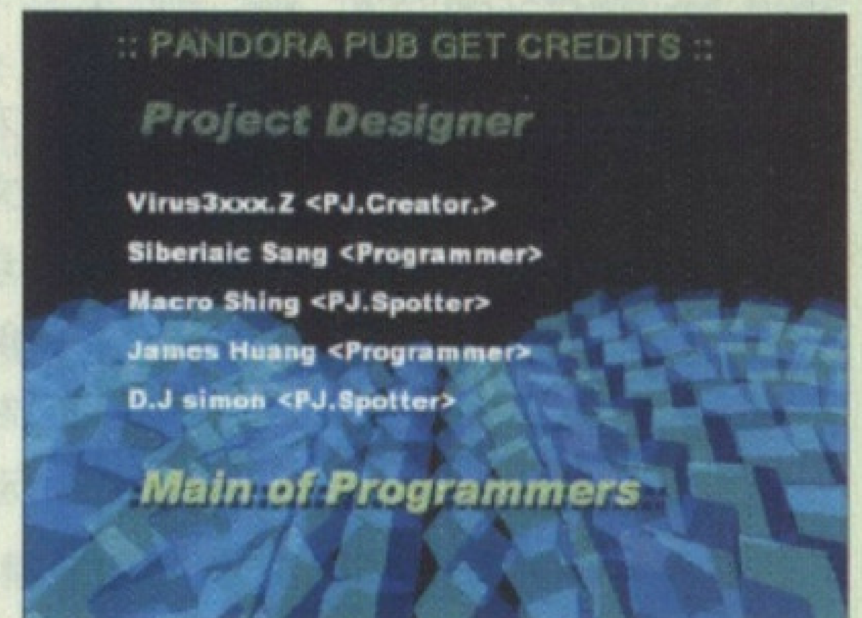

下载后还可以管理图片。

**点评**：有人喜欢软件，有人爱好电影，更有些人喜欢收集网上那些美轮美奂的图片。他们称自己为“集图者”，在网上开设了很多图片网站和论坛，与全世界爱好图片的朋友们共享。CoCo虽然称不上集图者，但遇到喜欢的电影海报或动画图片总忍不住使用“右键另存大法”。记得有一次为了追踪一幅喜欢的图片

把整个网站都浏览了一遍，差点肩膀抽筋。如果使用一些离线浏览软件，总是不能实时看到图片的预览和下载情况。Pix Hunter针对这种问题，通过各种设置智能地帮你收集图片，随时可查看进程和浏览正在下载的图片，加上其特有的管理功能，俨然是一个Internet上的小型“ACDSee”。

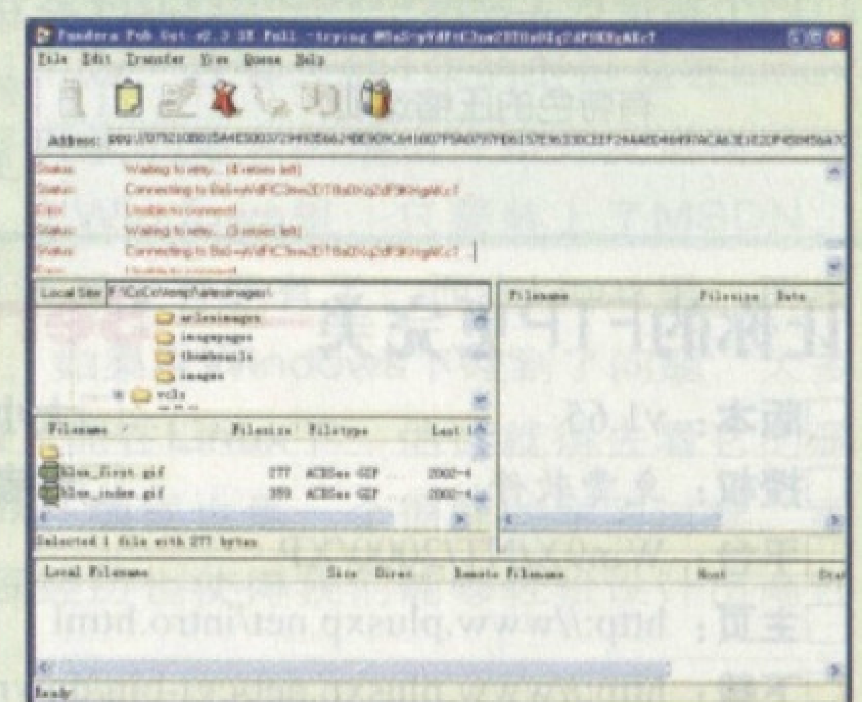
## 加密你的下载——Pandora Pub Get

□版本：v2.3 □大小：2271kB
□授权：免费软件 □作者：siberiaic
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://bbs.yeuo.com/
□下载：http://sc-http.skycn.net/down/PPGsev21.3.exe




**说明**：Pandora Pub Get（PPG）简单说是一款完整功能的下载软件，和大家熟悉的FlashGet、NetAnts不同，软件另辟蹊径，有一套自己独立的协议系统。通过它可将一个FTP地址转换成一串进行了加密的字符串，如果不使用PPG就无法解密这个信息进行下载。如果你在网上分享东西给网友下载，通过PPG就可以防止用户使用各种多线程的下载软件把服务器拖垮，由于无法直接使用FTP软件登录服务器，同时也保护了服务器上的其他文件不被网友发现或删除。

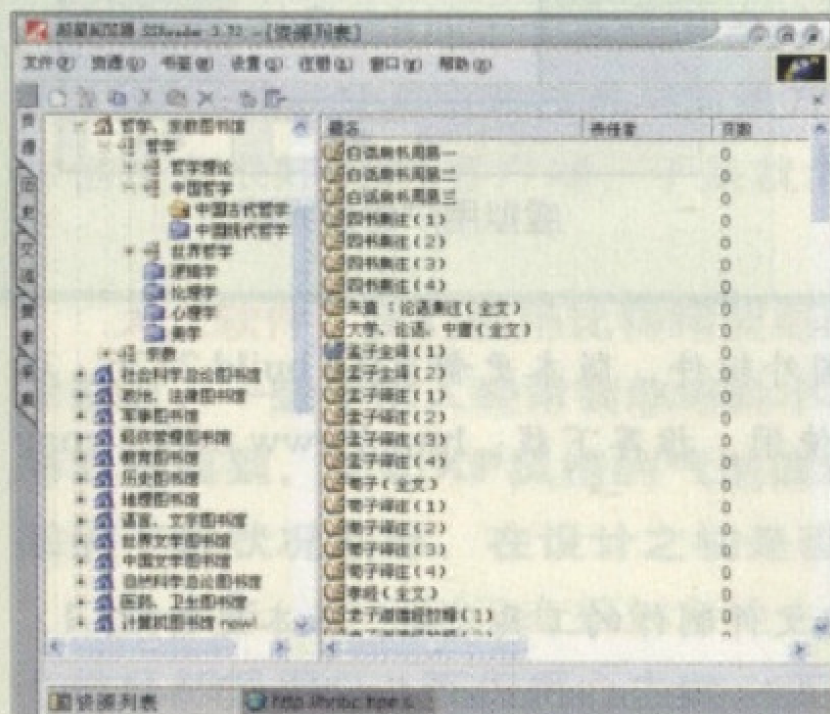
**点评**：做下载共享最大的苦恼就是盗链和流量，如果直接公开一个FTP地址，任何知道的人都可以尝试连接，大量消耗服务器资源。在不进行加密的情况下，我们唯一能做的就是随时更改端口和密码。PPG将你的服务器进行加密，只有通过它自己下载才能够解密，同时严格控制下载的线程，保证你的资源只分享给那些遵守网络道德规范的人们。美中不足的是你提供加密地址的同时，也必须提供PPG给你的用户，只要保护了自己的FTP，就算是为PPG做做宣传也是无可非议的。


正在使用PPG解读FTP信息并连接。

## 爱书，更爱生活——SSReader

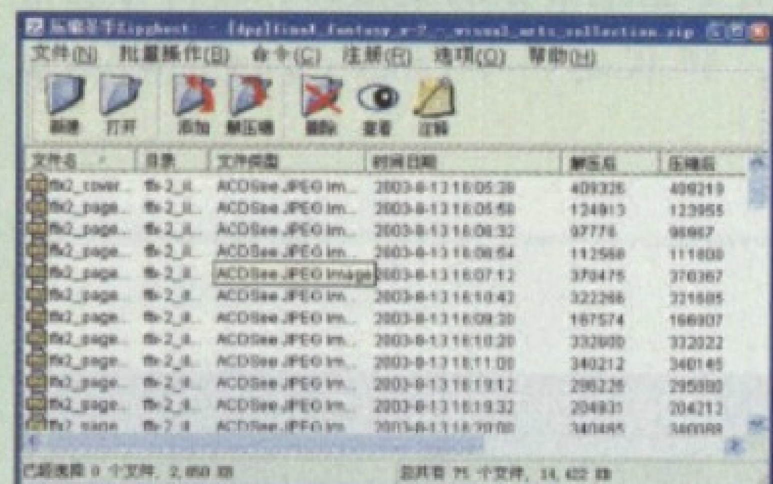
□版本：v3.72 □大小：9169kB
□授权：免费软件 □作者：时代超星
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://www.ssreader.com/
□下载：http://download3.ssreader.com/download/SSR372T(1113).exe





免费的网络图书馆，不妨一试。

**说明**：超星图书阅览器（SSReader）是一款老牌的针对网上图书馆所开发的图书阅读软件，可阅读其所提供的总量超过30万册的PDG格式数字图书。使用它可实现图书的下载、打印、版权保护和下载计费等功能。它可帮助你建立自己的个人图书馆，支持分类管理、导入导出等备份操作。读者还可以将自己的资源上传给网友分享。除阅读外软件还提供了一个“采集”功能，可直接编辑从网上采集到的文本和图形，通过将内容编排到章节中和进行目录的索引设置，完全可以制作属于自己的超星图书！

**点评**：读万卷书，行万里路，信息时代行万里路完全可以在网上瞬间完成，但读万卷书却要静下心来才能入味。虽然闻不到书香，但也能品出那一份深邃。SSReader从单纯的图书阅读器发展到集下载、整理、采集和制作于一体的电子图书解决方案，极大地满足了各种层次爱书人的需求，新的版本功能改进达到了12条，其中大多是针对用户的阅读习惯而进行的调整，也预示着软件未来会朝着更加人性化的方向发展。


主界面为压缩类软件传统风格。


有特色的压缩选项。

## 信息时代、压缩时代——Zip Ghost

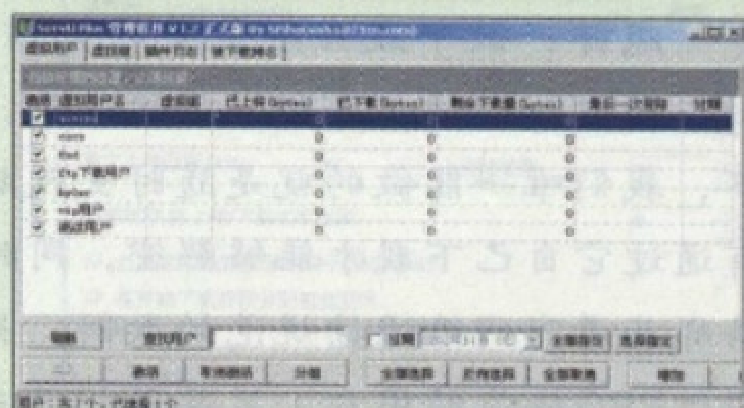
□版本：v2.30　□大小：11 123kB
□授权：共享软件　□作者：国华软件
□平台：Win9X/2000/XP　□未注册限制：30天试用期
□主页：http://www.etextwizard.com/
□下载：http://www.etextwizard.com/download/zipghost/zgsetup.exe

**说明：**压缩圣手ZipGhost提供了一种快速大批量压缩/解压缩文件的最佳解决方案。在压缩方面，它可把指定目录下的每个文件或子目录批量压缩成独立的ZIP文件；在解压缩方面，它可批量解压缩任意选定的压缩文件，同时也能把指定目录下（包括所有子目录）的压缩文件一次性批量解压缩。软件还有一个独特的功能，可将指定文件（广告、简介等）或注解内容添加到每个ZIP包中，方便批量制作需要显示版权信息的压缩包。在安全性方面，软件支持批量随机加密，能自动产生15位随机密码并生成密码列表。

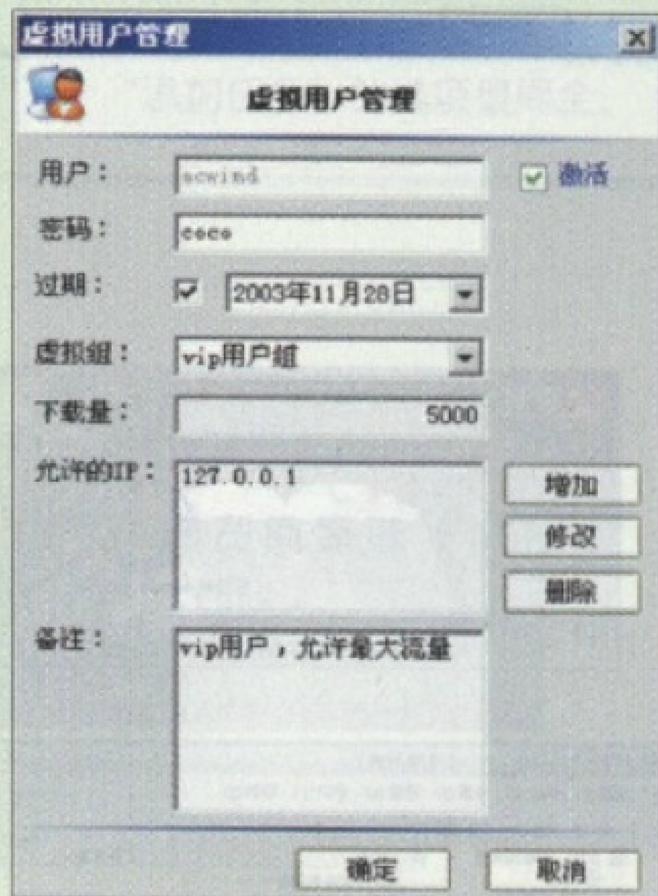
**点评：**为了加快传输速度和传输过程中的安全性，我们在网上下载的很多软件都是事先使用各种压缩方式打好了包的文件。如果软件体积很大，通常是先用RAR进行分卷压缩，再将每个分卷包压缩成各自的ZIP文件，如果在传输过程中发生错误，通过校验文件我们就能检查到发生错误的包，而不用重新下载整个文件。Zip Ghost可非常自动化地完成以上的这些操作，无论你是下载者还是提供下载者，都可极大节省无谓浪费的时间和精力。

## 让你的FTP更完美——ServU Plus

□版本：v1.65　□大小：1203kB
□授权：免费软件　□作者：斯沙工作室
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://www.plusxp.net/intro.html
□下载：http://www.plusxp.net/cgi-bin/download1.cgi


主界面一目了然。

**说明：**著名FTP软件Serv-U的一个插件，其主要功能就是增强Serv-U的用户帐号系统，让你通过数据库方式进行FTP管理。如果你拥有自己的网上论坛，可将FTP的帐号和论坛的ID一一对应，极大程度避免盗链。软件可限制会员可用的IP数及IP规则，可将用户帐号和论坛的一些数据进行关联（如金钱、积分），增强了论坛的互动性。通过一个简单的界面，可十分方便地控制会员的帐号权限、进行统计流量、等级设置等。软件提供了SFV校验工具，通过它可以保证用户上传的所有文件的完整性，避免会员错误下载上传中的文件。国内几个比较知名的论坛已开始使用它来管理用户数据库，取得了不错的效果。



虚拟用户管理界面。

**点评：**很多人不经许可就将其他服务器上的资源发布到自己的网站，盗链他人的东西，无端增大了服务器的负荷，侵犯了原有服务器网站的权利，避免这一现象的最好办法就是拥有独立的数据库，只让访问自己网站的用户查看到我们自己提供的资源。ServU Plus帮助你限制自己的网站用户的权限和流量，以往需要编写复杂的程序才能实现的功能，现在只需要看看帮助文件，学习一下配置和管理方法就可以了。

## 软件更新快报

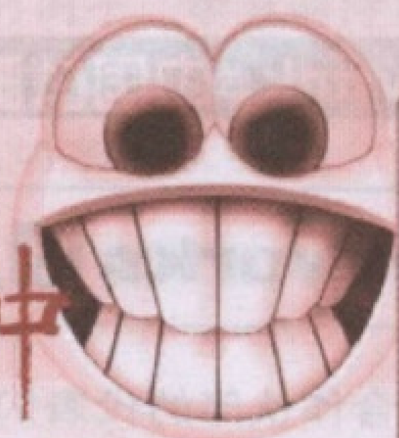
有人陪的日子不寂寞，有电影看的日子不寂寞，有新软件的日子也同样精彩。只要软件有更新，我们就不断地有新的惊喜。

**MyIE2：**绝佳的多窗口浏览器，在某些方面超过了同类国外软件，版本更新至0.8 build 2126，增加了新的扩展函数，更新了智能填表功能，优化了浏览器内核使用。推荐下载：http://www.myie2.com/html_chs/download.htm。

**SoftDisc自由碟：**一套整合了光盘刻录、虚拟光驱和镜像文件制作的工具合集，版本更新至2.1，支持了RMPS仿真模式，改进了SPTI接口。推荐下载：http://cn.ezbsystems.com/softdisc/download.htm。

**友情强档：**屡受好评的个人信息助理软件，版本更新至7.51 XP，改善了个人版和工作组版功能，修复了超过20个的程序错误。推荐下载：http://www.winpim.com/chs/download.htm。

# 在比特时代播种



## 小记比特精灵（BitSpirit）作者

朱小华，男，23岁，C++程序员。平时除了在家写程序外还很喜欢看电影，尤其喜欢去电影院看，因为喜欢那种震耳欲聋的感觉。在BT下载技术越来越热的今天，他开发出的BitSpirit把繁琐耗资源的BT下载变成了和使用FlashGet一样高效的过程。

**大众软件：看了你的其他软件，感觉你很早就涉足于共享软件领域，是这样的吗？**

**朱小华：**涉及计算机领域可能要回溯到大二的时候，当时大学里流行租电脑，于是就和室友一起租了台电脑，当时主要是玩游戏。为了不让电脑罢工影响我玩游戏，开始摸索着各方面的电脑知识。当时觉得写出游戏的人实在是了不起，于是开始试着编程，从此开始与室友抢电脑……用了半年的VB以后转向C++，一个偶然的机会接触了C++ Builder，从此沉醉于C++编程，乐此不疲。学习的时候写过一个完整的查QQ好友IP的程序，没想到在当时广为流传，实在高兴。程序员其实是很累很辛苦的一个群体，对大多数程序员来说，其上班时间就是在一大堆If/Else里徘徊，业余时间基本上也是True or False，在这一点上，我很幸运，可以说，基本上我的所有作品都是我和妻子共同的心血和结晶。

**大众软件：BT技术是近些日子中越来越热的一种下载方式，很多网友建立了自己的BT站点，与大家一起分享高速下载的快乐。出于什么样的想法，你会想到为这种技术写一个客户端软件？**

**朱小华：**从某种角度上说，BT技术是对此前在网络上很流行的共享精神的一种完美体现。在BT的概念里每个用户既是数据请求者，又是数据提供者，这种优秀的理念使得数据资源和网络资源都得到了很好的利用。从技术上讲，BT很有创意也很有前途，对目前网上呼声很高的资源共享精神提供了很好的实现和支持。至于具体到写比特精灵，也可以说是非常偶然的行为。一开始是为了给我们的一个作品LanSpirit加一个文件共享的功能，偶然的机会了解了BT下载，觉得它在技术与前景方面都很优秀，加上当时也没有很好的BT客户端，于是就考虑自己写一个。

**大众软件：我们使用比特精灵后的感觉是软件做得非常细致，一些平常人经常会忽略的小地方在软件上都体现得非常周到，比如XP风格的气泡提示信息，可供随时查阅的下载状况条等，在设计之初是否就有较好的理念？**

**朱小华：**应当说没有很刻意地去标新立异，只是对每个作品都很用心，不仅用心去做，还用心去想用户会有什么要求。目前市面上的大多数BT客户端都是以官方版BT的代码为核心，通过强化界面实现的，而比特精灵从内核到界面都是自行实现的，这使得我们可以用最自由的心态与技术对比特精灵进行扩展或精简，使其最贴近用户需求与设计理念。

**大众软件：我们注意到你还同时在开发Linux系统下的软件如BabySee，平时就经常接触这些系统么？在Linux系统上进行开发和在Windows系统上有哪些不同？**

**朱小华：**说到Linux，我有大约1年的时间是在Linux下开发。在Linux下开发的最大困难也许是开发资料没有Windows下丰富，在Windows里，只要装上了MSDN，基本上一切开发资源都应有尽有了；而在Linux里，更多的是需要自己摸索。如果在Windows下碰到了问题，大多数时候去查MSDN，而在Linux下，估计就得去看它的源代码，所以在Linux下编程也是一个很好的学习过程，实际上Linux下的编程经历也使得我们能够轻松设计出高性能的程序。

**大众软件：如果开发Linux系统上的国产共享软件，你认为会有很大的发展么？如果一个程序员想要从事Linux软件的开发，它需要学习哪些知识？**

**朱小华：**在Linux系统开发这方面，中国的程序员介入得不是很深，而且我认为Linux的世界不是很有必要地用地域来划分技术。就拿Linux本身来说，也很难说“芬兰Linux”或“美国Linux”，应该说是很多很多程序员的共同智慧结晶。说到共享，其出发点还是要追求利益的，这一点很难在Linux上得到体现。对于Linux下的软件开发，因为很多时候是要求程序员用最基本的C++/C库来开发，因此对程序员的程序语言功底、对模块的驾驭能力及对系统底层的了解要求得更高一些，不像在Windows下，一个刚入门的程序员也能写出一个具备完整功能的程序。

**大众软件：每次都要问到的问题，也是默默开发软件的朋友最关心的问题，每个程序员都有自己独特的想法以及对程序的理解。请问怎样看待自己的开发，经验和教训是什么？**

**朱小华：**用心+耐心，切忌浮躁，要耐心地等待机会，也要善于把握机会。最大的经验教训就是：软件工程学中说至少要把1/3的时间花在系统设计阶段，这是完全准确和必要的。

业界动态 TRENDS

## RealNetworks中国战略重大调整

RealNetworks公司近日在北京举行了中国首届RealNetworks流媒体论坛。该公司现任董事长兼首席执行官RobGlaser到场，与政府有关机构以及RealNetworks合作伙伴的代表们共同探讨了全球数字媒体技术和市场的现状与未来，以及RealNetworks在中国的发展。该公司正式公布了针对大中华区推出的一系列旨在全面推动中国流媒体事业发展的战略性举措，如大幅调整中国市场的产品定价，发起由中国国内中小型内容制作商、内容供应商、集成商和运营商组成的内容合作联盟，并将全球最先进的数字版权保护管理系统（DRM）免费提供给高端服务器的用户以及内容合作联盟成员，鼓励内容供应商和网络运营商使用正版内容。会议前后，RealNetworks还与21CN达成了授权协议，使其成为欧洲足联的官方网站，独家提供欧洲冠军杯等精彩的视频和音频内容。

## 微软将提供在线音乐下载

微软终于确定在明年正式推出音乐下载网站，迎战苹果iTunes与越来越多的数字音乐商店。今年夏天前，微软还极力避免直接涉入零售市场，当时微软认为吸引更多厂商使用Windows Media技术会比自己开店来得重要。但过去几个月来，微软态度已经有大幅转变，微软一位MSN发言人昨天表示，商店预计在2004年推出，但不愿多透露细节，而比尔·盖茨也在今年7月首先表态有意建立线上音乐商店。以微软在市场的占有率，即使比其他对手晚了一年，但进军音乐市场势必将比其他竞争者掀起更大的风潮。不过另一方面，反托拉斯官员肯定会严密监视微软的一举一动，在美国，执法官员已经开始质疑微软会通过WinXP直接连至微软网站，微软发言人则表示，目前还言之过早是否会把音乐商店夹杂在Windows Media应用中，或者只是当作MSN服务的一部份。但多数分析师则认为微软会仿效苹果iTunes的成功作法，直接在应用中加入连接。

## 美国在线收购新公司以加强视频音频搜索服务

最近美国在线宣布，已经收购法国汤姆森公司旗下的Singingfish部门，此部门的技术能够让用户搜索互联网歌曲和视频。美国在线为了改善拨号用户大批流失的局面，决定将视频服务作为战略发展的重点。公司透露，他们将把Singingfish的技术融合进自己的网络，借以提高宽带服务注册用户数量。美国在线过去一般和其他公司合作开发搜索技术。今年它和Google续签了合同，Google将为其提供搜索服务基础。

## 首届中国数码艺术博览会将在京举行

此次博览会定于12月18日举行，由中国流行色协会、中国摄影家协会、北京电影学院等十几个单位共同筹划，200多家单位加盟，数万人参与，其中包括一些国外厂商。活动期间，多媒体网络视听艺术、平面设计（摄影）广告艺术、动画、游戏、音乐、影视、DV数码等7个方面的原创艺术作品，将让观众大饱眼福。组委会还将联合人民美术出版社等共同出版发行第一套全国数码艺术精品大型系列丛书——《中国数码艺术全鉴》，并举办首次以情调音乐为主的数码艺术原创音乐"流行色音乐会"。



在本文中，我们将通过一个记录并应用火焰字效果的例子，学习如何用Photoshop实现高效操作，主要涉及的内容有：创建新动作、记录动作、播放和编辑动作、编辑历史记录、创建新快照、批处理操作以及利用滤镜和颜色模式制作火焰字效果等。

# 动作与历史记录：PS高效操作

# Photoshop 7 中级教程连载（七）

■北京 潇湘工作室

1.在工具箱中单击复位面板按钮，恢复到默认的白色背景色和黑色前景色。单击前景色背景色交换按钮，设置黑色为背景色，白色为前景色。

2.选择菜单“文件”→“新建”，新建一幅8cm×6cm的文档，分辨率设置为72像素/英寸，选择颜色“模式”为“RGB颜色”，启用“背景色”作为底色。

3.选择菜单“窗口”→“动作”，显示动作面板。单击动作面板弹出按钮，在弹出菜单中选择菜单“新动作”，在弹出“新动作”对话框中设置动作名称为“火焰字”，序列为默认动作序列（Default Action.atn），功能键为Ctrl+F2，颜色为红色（图1）。

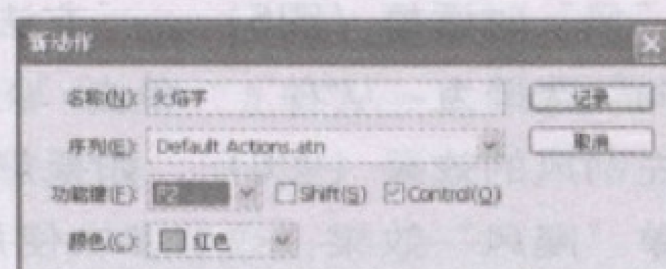


图1

4.单击“记录”按钮，动作面板中新建一个名称为“火焰字”的新动作（图2），单击“记录”按钮后，软件会自动按下动作面板中的记录按钮，开始记录“火焰字”动作中的操作命令。

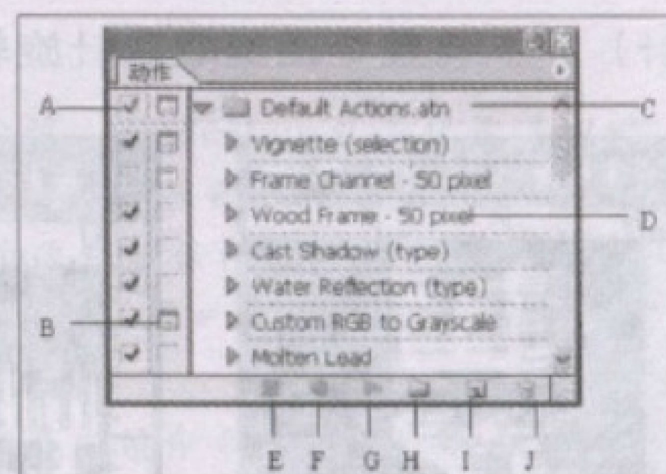


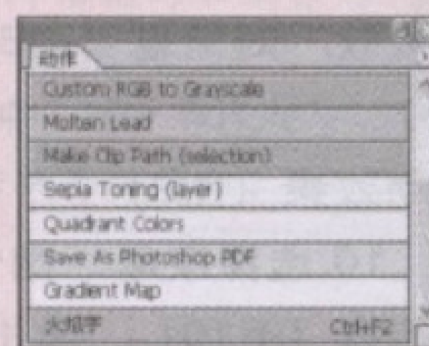

图2

## 动作面板

在动作面板中提供了许多有助于快速完成重复性任务的功能。利用此面板可记录大部分Photoshop的执行动作，如选择区域、文字键入、绘制直线图形，色彩选择、填充以及对话框选项和菜单命令等，但动作面板并不能记录所有的鼠标移动，例如它不能记录用画笔工具以及铅笔工具的描绘动作等。在动作面板中可以看到，记录完成的或者默认动作序列列出的每个动作都由一系列Photoshop命令组成，可以重放、将序列存盘或将其应用到屏幕上的选区、图像及文件夹的多个图像中。

动作面板的显示分为两种模式：列表模式（见正文中的图2）和按钮模式（插文图1）。图2中标注的主要功能为：A.切换项目开/关；B.切换对话开/关；C.序列；D.动作；E.停止播放/记录；F.开始记录；G.播放选区；H.创建新设置；I.创建新动作；J.删除。在列表模式下还可看到执行该动作时运行的Photoshop命令，查看时只需单击动作名左侧的三角形按钮，使其转成向下的三角形即可，再次单击则恢复为向右的箭头并隐藏动作列表。动作命令旁边显示一个复选标记用于启用或禁用此动作。

在动作面板的右侧弹出菜单中选择菜单“按钮模式”后，动作面板就会显示为按钮模式，此时只能播放动作。例如可看到在“新动作”对话框中设置的红色“火焰字”按钮及功能快捷键Ctrl+F2。单击面板中的任一按钮，即可播放一个相应的动作。再次选择菜单“按钮模式”，即可关闭按钮模式，返回列表模式。




插文图1

## 记录动作

在记录动作时，动作面板里的记录按钮变为红色。记录过程中如果打开对话框，在对话框中单击“好”按钮，将记录对话框动作；如果在对话框内单击“取消”，则不会记录这些动作。记录完动作后，若要重新命名或为它指定一个不同的功能键，则应先选中该动作，然后在动作面板弹出菜单中选择“动作选项”。也可在面板中双击该动作并重新命名。

5.在工具箱中单击文字工具T，输入文字“FIRE”，在选项面板中设置字体为FZShuTi（如无此字体也可用其它合适字体），字号为100点（图3）。

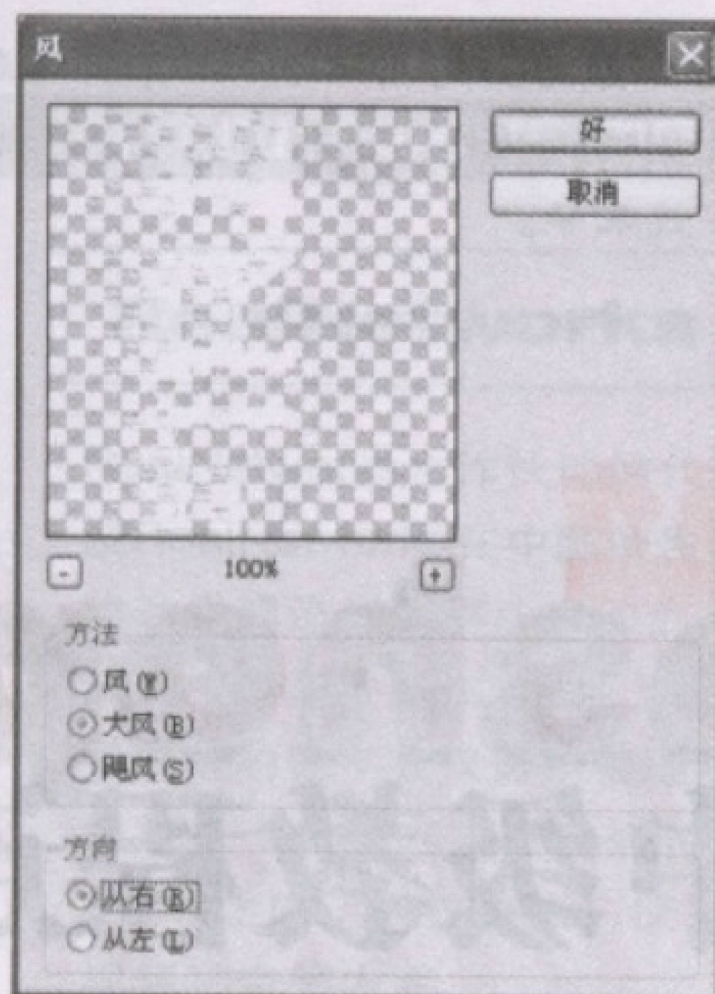



图3

6.切换文字工具为选择区域工具，点击菜单“图像”→“旋转画

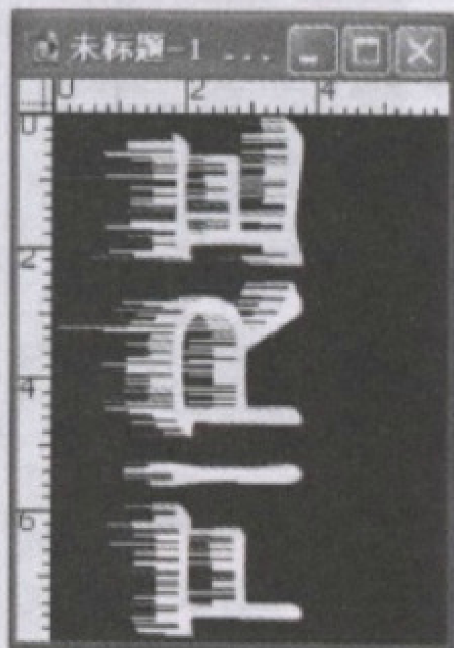

图4

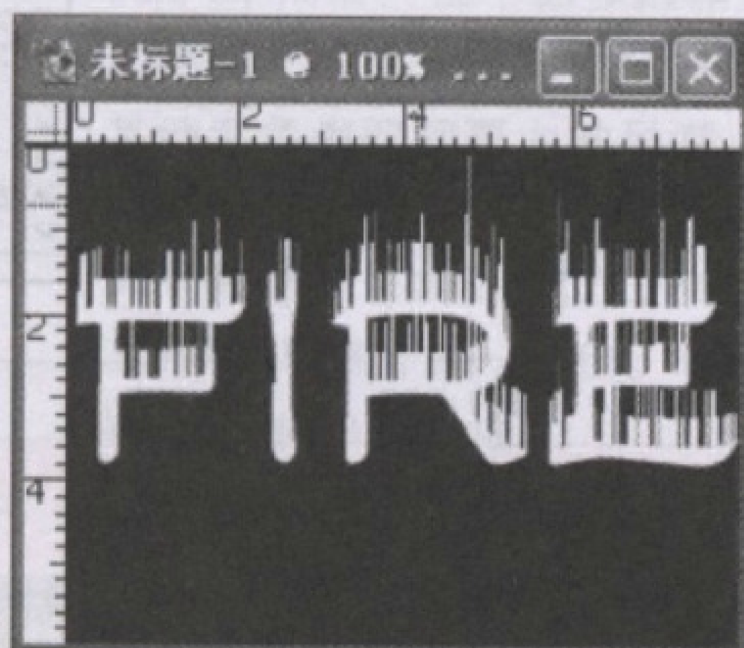
布”→“90度（逆时针）”，将整个图像逆时针旋转90度（图4）。


图5

7.选择菜单“滤镜”→“风格化”→“风”，弹出“风”对话框（图5），“方法”选择为“大风”，“方向”选择为“从右”，单击“好”按钮执行，产生从右向左刮风的效果（图6）。如果想让火焰更大些，可选择菜单“飓风”效果，或者多次使用此滤镜。

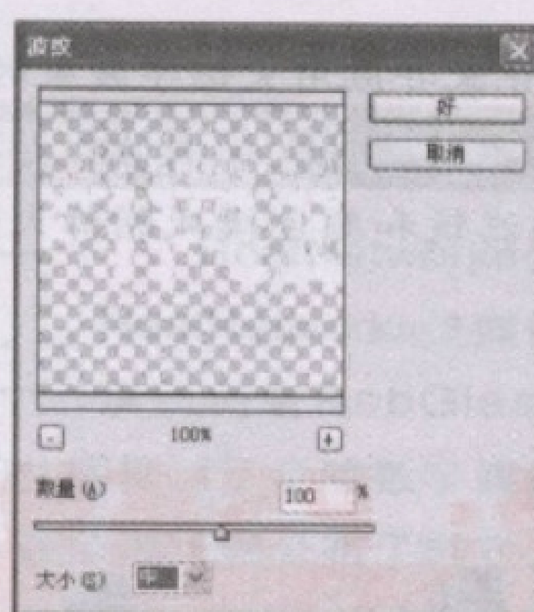
8.选择菜单“图像”→“旋转画布”→“90度（顺时针）”，将整个图像顺时针旋转90度（图7）。

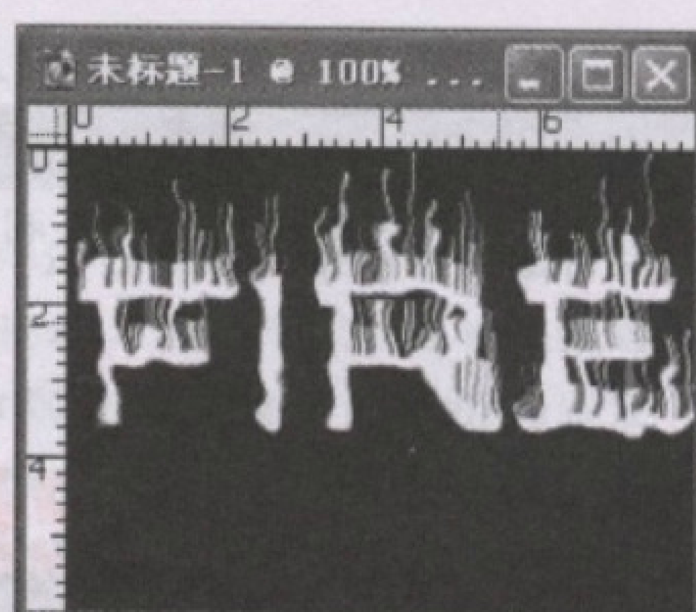

图6


图7

9.选择菜单“滤镜”→“扭曲”→“波纹”，弹出“波纹”对话框（图8）。使用默认设置，即“数量”为100，“大小”为“中”，单击“好”按钮，给图像添加抖动效果（图9）。

10.选择菜单“图像”→“模式”→“灰度”，弹出提示框（图10）。单击“拼合”按钮，将图像格式转为灰度模式，并合并文本图层和背景图层。


图8


图9

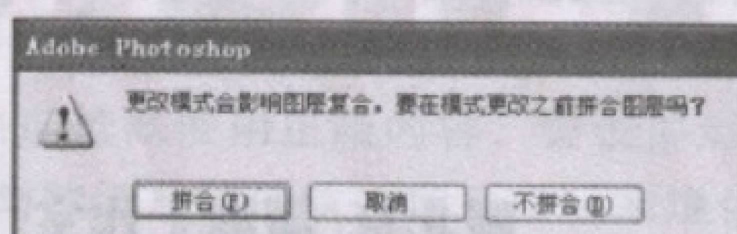
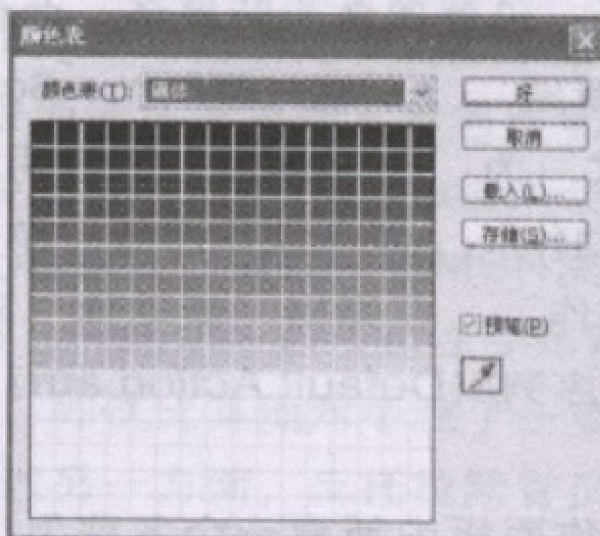
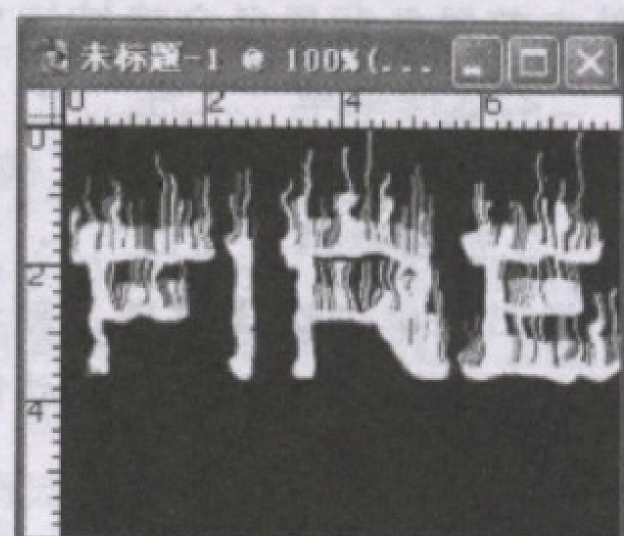


图10

11.选择菜单“图像”→“模式”→“索引颜色”将图像格式转为索引模式。

12.选择菜单“图像”→“模式”→“颜色表”，打开颜色表对话框（图11），在“颜色表”列表框中选择菜单“黑体”。单击“好”按钮，产生火焰效果（图12）。


图11


图12

13.选择菜单“图像”→“模式”→“RGB颜色”，将图像格式转为RGB颜色模式。

14.在动作面板中单击停止按钮■，停止记录“火焰字”动作中的操作命令。到这里，“火焰字”动作的记录基本完成（图13）。新建一个文档，在动作面板中选中“火焰字”动作名称，单击播放按钮▶，可产生火焰字效果。但“火焰字”动作还不够完善，比如界面不够友好，不能自动保存，甚至有错误的地方，**下面就是一些细处的修改**。

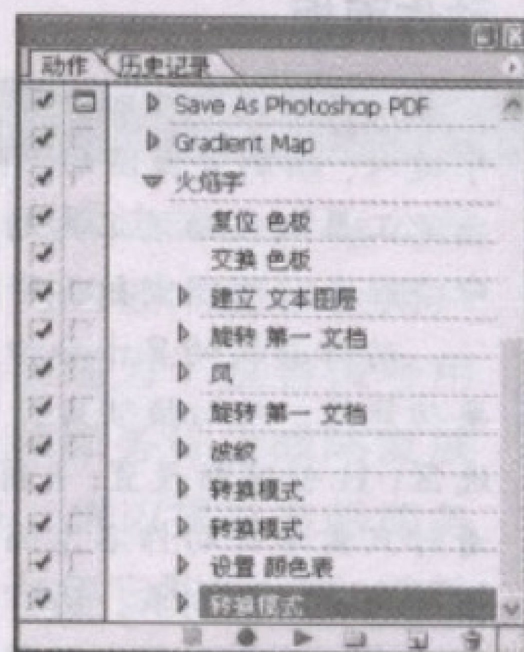


图13

## 播放动作

应用播放动作可自动执行动作面板中记录的工作。播放动作时，Photoshop一步一步地执行其中的每条命令。如果有“停止”，该动作就会停止。如果存在对话框暂停，Photoshop允许更改对话框中的值，下面是进行动作播放的几种方式：

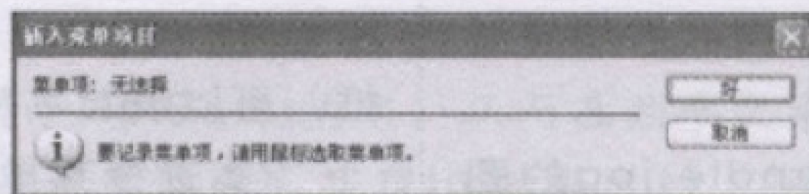
1.要播放某动作，可选择它，再单击“播放”按钮▶。也可从动作面板弹出菜单中选择“播放”。如果处于按钮模式下，只需单击该动作。

2.如果想从动作中某指定的命令开始执行，可选择该命令，再单击播放按钮▶，或从动作面板弹出菜单中选择“播放”。

3.执行某动作时要跳过一条命令，可在动作面板中禁用该命令最左侧的复选标记，执行时则会跳过该命令。当关闭动作中的某个步骤时，动作名称旁边的复选标记就会变为红色。

15.在动作面板中选中"火焰字"动作中最后一个命令"转换模式"，在面板弹出菜单中选择菜单"插入菜单项目"，弹出"插入菜单项目"对话框（图14）。

16.保持"插入菜单项目"对话框打开的状态，选择菜单"文件"→"存储为"，对话框内容随之改变（图15）。单击"好"按钮，在"火焰字"动作最后插入"存储为"菜单命令（图16）。


图14

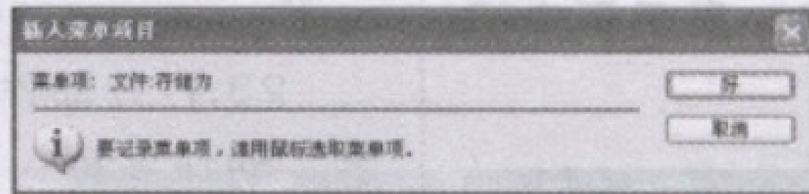

图15


图16

## 编辑动作

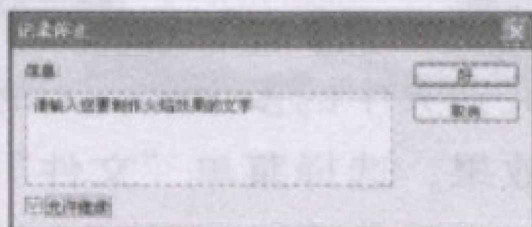
如果在记录动作时发生错误，并不需要从头开始再记录一次，可重新排列动作中的命令，或在动作中添加命令来编辑该动作，也可用"再次记录"重新记录对话框内的特定选项：

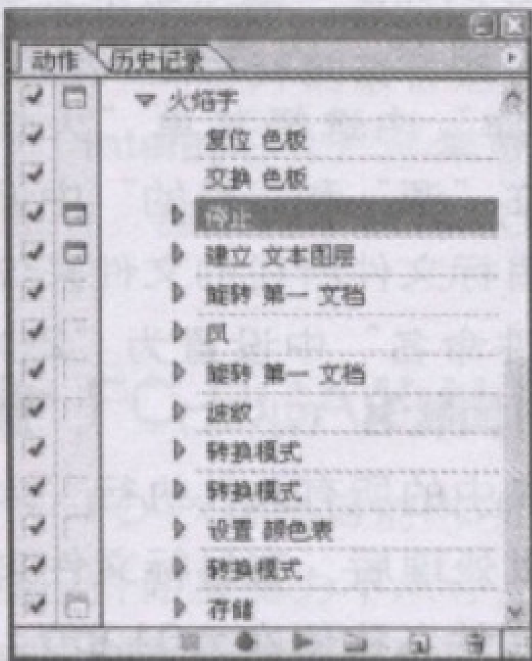
1.要改变动作中命令的顺序，可在动作面板中拖动该命令到新位置上。

2.要在动作中的一个命令后添加命令，可在动作面板中选择该命令，再单击动作面板中的记录按钮，然后执行要添加到该动作中的命令，添加完成后，单击"停止"按钮即可。

3.如果只需要编辑对话框中的选项，可选择该动作，在动作面板弹出菜单中选择菜单"再次记录"，或在动作面板中双击该动作命令。接着会播放该命令，当显示对话框时，可输入新的数值。如果单击"好"按钮，新的数值将代替第一次记录该动作时原有的值。

4.若要创建的动作类似于某个动作，不需要重新记录，只需选择该动作，在动作面板弹出菜单中选择"复制"。一旦创建了副本，就可以编辑该动作。要将一个序列存储到另一个动作中，可在记录新动作时执行以前记录的动作。


图17


图18

17.在动作面板中选中"火焰字"动作中"交换色板"，在面板弹出菜单中选择"插入停止"，弹出"记录停止"对话框（图17）。在对话框中输入提示信息：请输入您要制作火焰效果的文字。启用"允许继续"复选框，单击"好"按钮，在"交换色板"后面插入停止。

18.单击"建立文本图层"左边的按钮，按钮变成黑色的标记，即为"建立文本图层"设置了对话框暂停（图18）。至此，"火焰字"的动作记录全部完成。

## 插入停止和对话框暂停

当记录一个对话框命令时，Photoshop也会记录其中的设置，如果用户希望在对话框中输入自己的选择，动作面板可以使动作暂停以使用户能改变对话框设置。例如，记录一个"存储为"，在运行该动作时，用户希望能够输入新的文件名。

包含对话框命令的动作可由该命令左侧的按钮表示。如果要暂停该动作，以使用户在对话框中输入，可单击该按钮，使之变成选定的按钮标记。动作名称旁边的红色按钮表示该动作中至少选择了一个对话框暂停，但不是全部；如果所有对话框都选择了暂停，动作名称左侧的按钮就是黑色的。按钮则表示动作包含插入菜单项目的对话框设置。

动作面板弹出菜单的"插入停止"允许将"停止"警告信息添加到屏幕上。设置"记录停止"对话框时如果启用"允许继续"复选框，执行到显示"停止"警告时，会添加一个"继续"按钮，如果图像看起来很正常，用户希望停止在屏幕上观察动作的结果，即可单击此按钮继续进行。

## 历史记录面板

历史记录面板中录制了用户在文档窗口中进行的各步操作，用户可随时撤消操作恢复到原先的某一步，继续原先的编辑过程。注意历史记录面板并不会记录所有的操作，如面板的变化、颜色的设置、参数的设置等。历史记录面板分为上下两部分，上部为快照区，下部为历史记录区。当对图像进行编辑时，每一步操作都显示在记录区中。单击历史记录前面的位置，将显示标志，表示在该位置设置历史记录画笔。当历史记录数目超过在系统中设置的最大记录数时，最前面的记录将被删除。默认最大记录数为20，选择菜单"编辑"→"预置"→"常规"，可在"历史记录状态"文本框中调整这一数值，由于存储历史记录非常消耗系统资源，故要根据系统配置进行设置。

滑标所在的位置为当前操作时的状态。另外，滑标可在历史记录间相互移动，通过拖动面板中的滑标，可直接在各历史记录之间跳转。将滑标向前拖动，后面的历史记录将变成灰色；将滑标向后拖动，就恢复原来的操作。单击面板底部的"从当前状态创建新文档"按钮，会从当前状态建立新的历史记录文档。单击面板底部的"创建新快照"按钮，将根据当前图片状态在面板中建立新的历史快照，此快照将定义好的图像内容暂存于内存中，作为恢复图像的样本。

19.下面举实例应用“火焰字”动作制作火焰字效果。

打开一幅名为candle.jpg的图形文件（图19），选择菜单“窗口”→“历史记录”，显示历史记录面板。

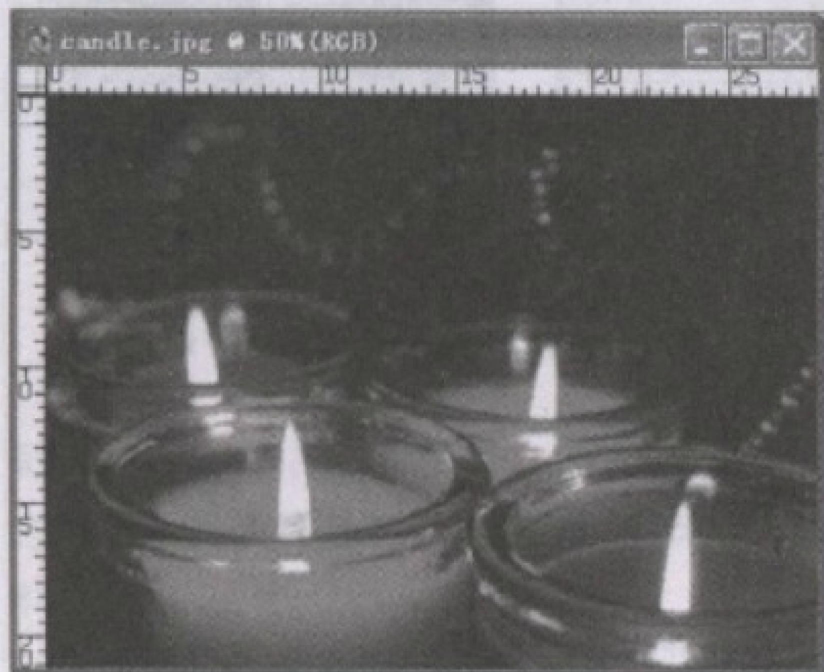


图19

20.选择菜单“图像”→“调整”→“亮度/对比度”，增加图像的对比度到50。

21.在历史记录面板中单击创建新快照按钮，自动创建“快照1”（图20）。建立快照的目的是使在清除历史记录的情况下可根据当时所建的快照进行恢复。单击“快照1”前面的位置，出现标志，表示在该位置设置历史记录画笔。如果不想用默认的“快照1”、“快照2”等命名快照，在历史记录面板弹出菜单中选择“历史记录选项”，在弹出对话框中启用“默认显示新快照对话框”复选框即可（图21）。再次创建新快照，则会弹出“新快照”对话框，可以设置名称。

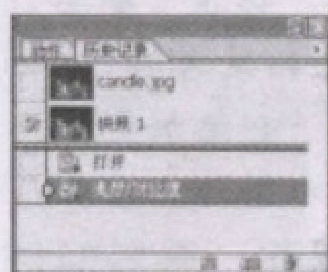


图20

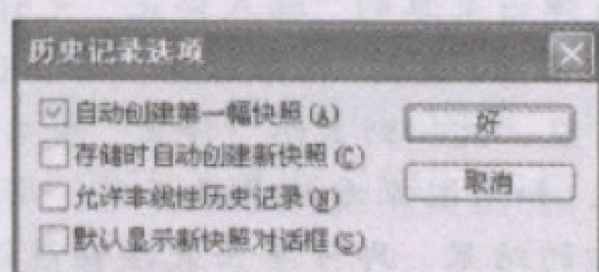



图21

22.选择菜单“文件”→“存储为”，将文件存储为“火焰字应用.psd”。

23.打开动作面板，选中“火焰字”动作名称，单击“播放”按钮，弹出提示信息：请输入您要制作火焰效果的文字，单击“继续”按钮（图22）。

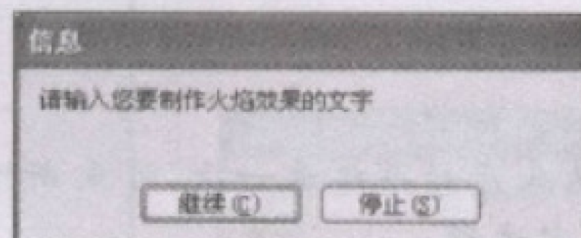



图22

24.出现文字“FIRE”（图23），这时可重新设置文字，如文字的内容、字体、字号等，在这里修改文字为“火焰”，移动文字到合适位置，在选项面板中设置字号为200点，文字效果发生变化（图24）。单击按钮应用文字设置，“火焰字”动作继续执行。




图23

25.最后产生火焰字效果的文字（图25），并弹出“存储为”对话框，可以保存修改后的图形文件。

26.也可以对打开的多个文件或者同一文件夹中的多个文件同时应用火焰字效果。选择菜单“文件”→“自动”→“批处理”，页面内就会弹出“批处理”对话框（图26）。在“组合”内选择默认序列，在“动作”内选择菜单“火焰字”动作。在“源”和“目的”中设置源文件和目标文件所在的文件夹位置。在“文件命名”中设置为“2位数字号”+“扩展名（小写）”，这样对源文件夹中的所有文件执行“火焰字”动作批处理后，在目标文件夹中新生成的文件名称依次为01.jpg、02.gif等。

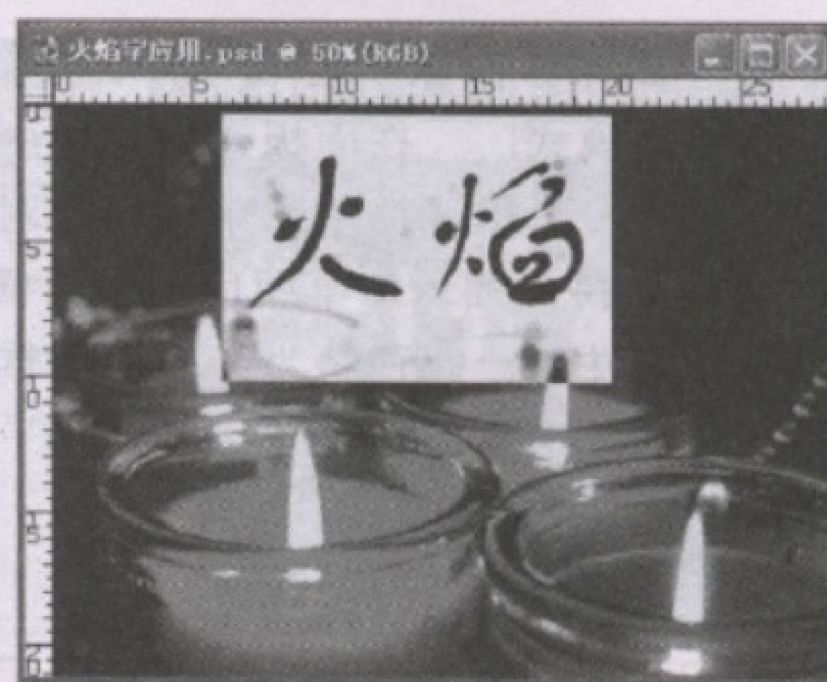



图24




图25

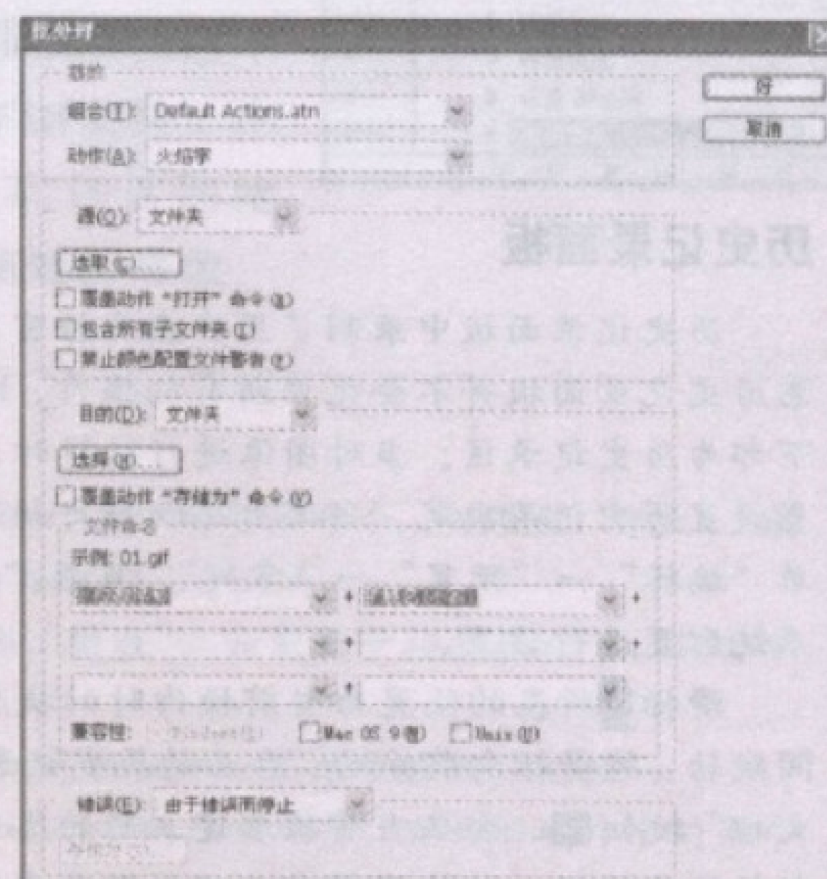


图26

## 批处理选项

在设置源文件时，可选择菜单“文件夹”、“输入”、“打开的文件”或“文件浏览器”，选择“文件夹”，则单击“选取”按钮可以指定一个文件夹作为源文件的来源；选择“输入”时可选择置入的文件；选择“打开的文件”表示选择打开的文件作为源文件；选择“文件浏览器”则会弹出文件浏览器进行文件选择。目标文件的选择有3个：“无”、“存储并关闭”和“文件夹”，如果选择“无”，则执行动作后文件依然保持打开；如选择“存储并关闭”，那么将存储文件并覆盖原始文件；如选择“文件夹”选项，单击“选择”按钮指定目标文件夹，将使用“文件命名”设置的规则把目标文件存储到目标文件夹中。

遥想P4问世之时，Intel为了快速提高频率而采用了NetBurst构架，从而在频率之争上迅速甩开AMD，很快将CPU的频率提高到了3GHz以上。照此速度发展，实现Intel提出的“在2007年突破20GHz”的目标指日可待。然而，CPU频率的提高不仅是改造架构这么简单，随之而来的发热量和保证电气性能稳定等亦是需要同步解决的问题。坦率地说，现在的CPU芯片封装技术根本不能达到20GHz的要求，所以必须研发新的芯片封装技术。



# 为20GHz而努力

## Intel的BBUL芯片封装技术

■四川 Spiceboy

### ▶不断进步的封装技术

封装技术的提高可带来CPU的质变，有例为证：8086、80286等处理器采用的都是DIP封装（Dual In-line Package，双列直插式封装），这是20世纪70年代流行的封装形式，到20世纪80年代出现了芯片载体封装，Intel的80386处理器就采用此种封装，新的封装形式帮助386在频率和性能上远远甩开了286系列。

到了上世纪90年代，随着集成电路技术的进步，LSI（大规模集成电路）、VLSI（超大规模集成电路）等集成电路芯片相继出现，芯片集成度不断提高，I/O引脚数急剧增加，功耗也随之增大，对集成电路封装的要求也更严格，为此BGA（Ball Grid Array Package，球栅阵列）封装出现了。BGA一出现便成为CPU、主板芯片组等VLSI芯片的最佳选择。

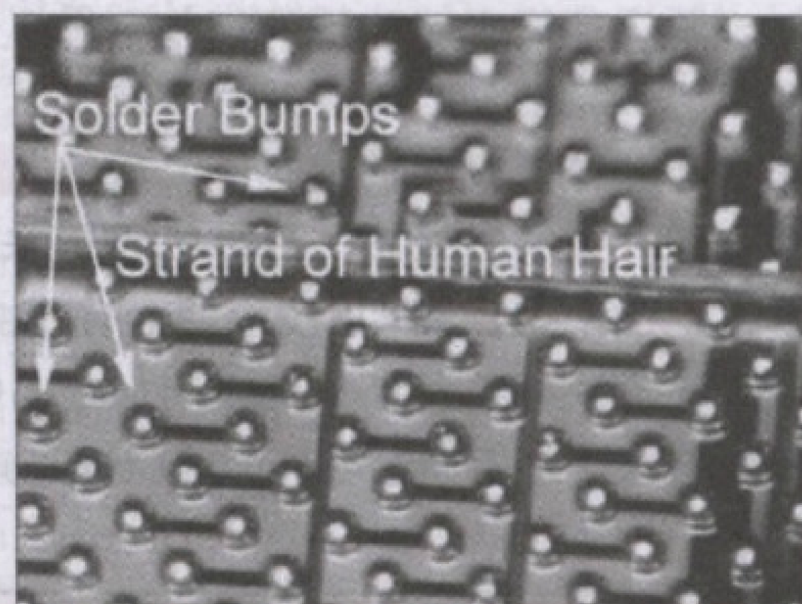
Intel的芯片产品集成度很高（单芯片里达300万只以上晶体管）、功耗很大的CPU，如PⅡ、PⅢ乃至目前最新的P4，都采用了反转芯片针栅阵列封装（FC-PGA）或芯片倒装球栅阵列封装（FC-BGA）。

### ▶FC-PGA的缺陷

FC-PGA是目前PC处理器上最先进的封装形式，但它应付现有的CPU制造已开始显得力不从心。FC-PGA封装的CPU上有许多线路，随着频率的提高，CPU中需要集成更多的晶体管，以满足提高性能的需要，但当CPU变得更复杂或硅片面积缩小时，硅片扩展到封装的布线变得非常困难。比如最初的Duron有多达2500万个晶体管，它们都要连到外面的电路上，连接方法则是将每若干个晶体管焊上一根导线连到外电路，所以在仅有人的指甲盖大小的核心上需要焊3000条导线，而P4的导线数量为5000条，Itanium则达到7500条。这么小的芯片上要安放这么多的焊点，这些焊点必须非常小，设计起来要极为小心，造价也会因此提升，这是FC-PGA封装目前所面临的大问题。

如果把问题放到未来，FC-PGA封装的限制还在于封装技术自身。硅片在CPU正面，针脚却位于CPU反面，为实现上下数据的交换，就意味着封装会夹在两者之间，硅片与针脚通过微型通路连接，而如此多的线路就要出现互相交叉的情况，就像多层PCB中，连接不同层的穿孔一样的电路，会产生相互干扰的问题。今天的处理器约有10000个微型通路，几年后会增加3～5倍，这些通路的数目也对CPU的发展有影响。

此外，电路基板的材质、在CPU上（核心中）安装电容的技术也是限制FC-PGA继续发展的重要因素。



人类头发（Strand of Human Hair）和焊点（Solder Bumps）大小的比较。

### ▶提前的BBUL开发计划

BBUL（Bumpless Build-Up Layer，无凹凸内建层）封装技术的提出其实是在两年前。但那时FC-PGA正处于青春壮年，大家还在为进入GHz时代而兴奋不已，20GHz的CPU在Intel的计划书中是要到2010年以后才会问世。20GHz确实太遥远，

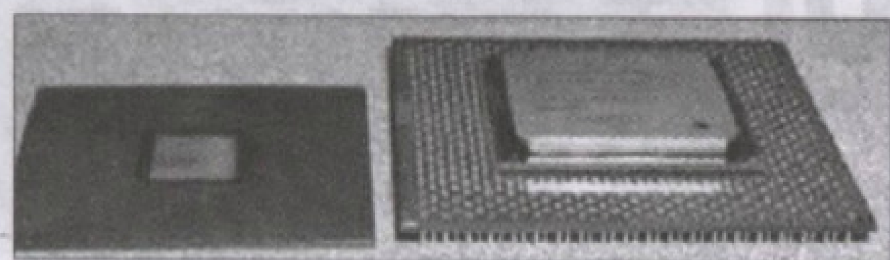
所以那时提出的BBUL封装技术似乎仅仅是刺激人类大脑皮层的一个概念而已。然而CPU的发展速度似乎远远超过Intel的预期，现在Intel的实验室将开发出20GHz CPU的时间提前到了2006～2007年，这就意味着芯片封装技术的改进迫在眉睫。

## BBUL封装的特点

**全新的设计**

这里不妨复习一下FC-PGA封装的关键词：焊点、电路基板（互连层），负责上下连接的"微型通路"。

BBUL无须更多焊点，它将硅片直接嵌入封装层中，这样不但使核心硅芯片不必通过焊接技术与外部架构相连接，还能避免核心从基层中突出，降低不正当安装损坏CPU内核的可能性，加上用于热量延展的保护金属壳，CPU核心就比现在安全多了。核心被集成到了基板中，"微型通路"自然可省掉了，在BBUL封装的CPU生成时，核心和封装基层是一次性生成的。现阶段可能还有技术工艺不成熟、良品率低造成的成本上升问题，但一旦技术成熟，在生产成本的控制上就可显示出明显优势。至少有一点：这样的设计很省原材料。


P4处理器（右）与采用BBUL封装技术的CPU原型。

**功率，提升CPU频率的焦点问题**

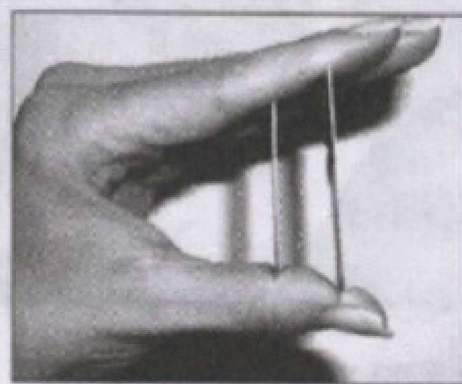
对于CPU频率提高带来的功耗过大的诟病，Intel也只能通过不断提高生产工艺来达到减少功耗的目的。不过，新工艺带来的功耗节省并不足以抵消CPU频率提升带来的功耗增加，所以即使制造工艺不断提高，CPU的功率还是随着频率的提高不断攀升。要从根本上解决功耗问题，只有开发出一种新的构架来取代原有的工艺，从这一点来说，BBUL技术完全有理由胜任。

目前的封装技术都是分别加工出CPU核心芯片和表面层底板，然后通过电极的球状端子直接连接。BBUL技术可直接在表面层进行布线，不仅降低了CPU的封装厚度，而且由于布线长度更短，线路上的功率损耗更少，从而会降低CPU功耗。初步估算CPU能耗可因此降低至少25%，所以采用BBUL技术的CPU能相对于目前的CPU成数十倍地提升实际运行频率。因此，Intel信心十足地表示，BBUL封装技术能使Intel公司在5年之内设计出内部集成超过10亿个晶体管、运行频率突破20GHz的CPU。

**真正的单芯片多内核**

BBUL的最大好处是能在单芯片内集成多内核，而使用内部高速互连比外部总线快得多。以前多内核CPU的2个内核并不是独立的，测试时如果其中一个内核有问题，那么另一个好的内核也不得不随之一起被扔进垃圾桶。而BBUL封装的CPU可集成两个独立的核心，这样就能先分别测试两个核心后再进行整体封装。不过，还有一个未能解决的问题是，如果CPU封装之后再检测到一个内核坏了，整个CPU还是要报废。

## 美好的未来


BBUL原型芯片（左）与信用卡（右）的比较。

BBUL能让硅片更接近CPU底部的电容器，增加了能源传递效率，物理体积也变得十分纤细。为了让BBUL技术顺利应用到20GHz CPU上，Intel新的微处理器制造工艺已开始起步，目前正在采用的0.13微米和即将采用的0.09微米工艺只是技术改造驶入快车道的开始，2005年预计为65nm（0.065微米）工艺，2007年则预计为45nm，2009年将会达到32nm。

"如果仍使用现在的封装，就如同把F1赛车的引擎装到微型轿车上一样。"这是Intel的组装技术开发部门技术顾问Koushlk Banerjee谈到BBUL时说的一句话。

更高的芯片集成度、更低的功耗、更高的频率让我们对BBUL封装的CPU充满期待。有了BBUL，超过了20GHz，CPU频率、系统中心频率和外围设备的速度又会提高到多少呢？

*（上接66页）*

础。在性能不再占优势的情况下，NVIDIA的高端显卡也开始打价格牌，丽台的GeForceFX 5950 Ultra上市便报出了3999元的相对"低价"，仅比同时期的GeForceFX 5900 Ultra高出100元左右，比前几次发布的高端显卡4999元左右的报价低了不少。而且，其他一二线厂商的产品价格可能会更低，这样在性价比上仍然可和采用ATI芯片的高端产品一争高下。

GeForceFX 5700 Ultra的定位本应介于FX 5600 Ultra和FX 5900简化版（低频版）之间，但这中间的价格空间却比较小，因此现在FX 5700 Ultra成品卡的报价（接近1700元）竟接近FX 5900简化版，并无优势性价比可言。我们认为，NVIDIA很可能将对中低端产品线（NV34和NV31）进行较大调整，让MX系列彻底退出市场，相关产品的价格定位向下调整，高性价比的GeForce4 Ti4200也会被FX 5600/5600 Ultra取代。一旦这样的调整完成，GeForceFX 5600/5700系列对RADEON 9600/9800SE、以及FX5200系列对RADEON 9100/9200系列，在性能和API支持方面将有较明显的优势。

从NV30/31/34的野心，到今天真正形成对全线市场的推动力，NVIDIA不遗余力地推动DX9显卡的普及，并借此在中低端市场持续保持对ATI的优势。然而最为精彩的高端显卡之争，就只能期待明年两家厂商的新架构显示芯片出台了。



**编者按：** ATI发布RADEON 9800和9600 XT之后不久，NVIDIA便于今年10月底推出了其最新的NV38和NV36显示芯片，相关显卡分别命名为GeForceFX 5950和GeForceFX 5700。由于国内市场与国外存在一定的时间差，经过与NVIDIA联系，我们于近期获得了这两款显卡的官方样品，并赶在今年的最后一期为读者们奉上它们的详细测试报告。



# 挖尽潜力

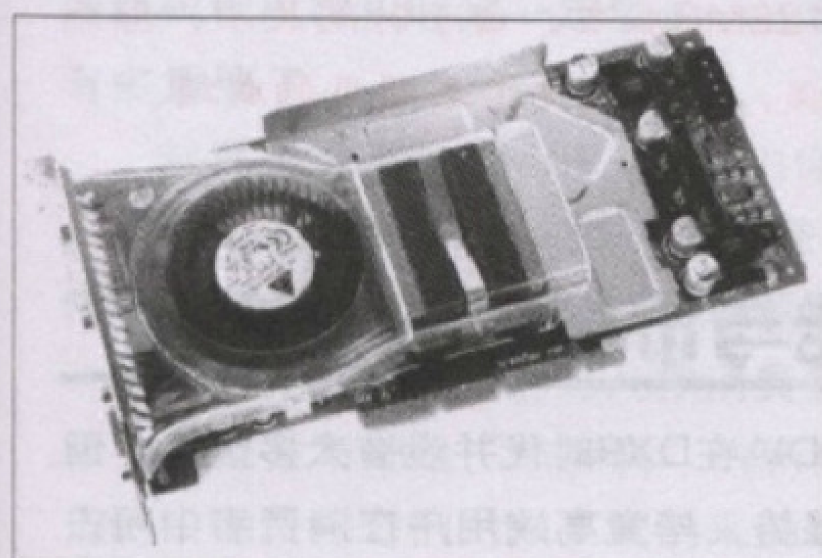
## NVIDIA GeForceFX 5950和FX 5700显卡评测报告

晶合实验室 魔之左手

## 高端：GeForceFX 5950 Ultra，加量不加价

作为NVIDIA的新一代领军人物，GeForceFX 5950 Ultra（NV38）相对其前一代FX 5900 Ultra的提升并不大，核心/显存频率仅分别升高了25MHz和100MHz，这主要借助于显卡设计方面的进步，而芯片可以说没有任何实质改进，甚至可能连制造工艺也没有特殊变化（详情见下页图片）。虽然从绝对值上来讲，NV38显卡的频率提升并不比RADEON 9800 XT相对于RADEON 9800 Pro的频率提升（32MHz）逊色，在显存频率（即显存带宽）上的提升更远远超过对手，但核心频率提升的相对值上则是5.56% vs 8.4%，差别较为明显。当然，我们不能指望5%左右的频率提升会带来明显的性能改进，这点在实际测试中也有明显的表现。

NVIDIA这次芯片升级既然是一次真正意义上的“显卡”升级，那么我们也就将更多注意力集中在了显卡的改进方面。NVIDIA为我们提供的这款样卡给人的第一印象是回归GeForceFX 5800 Ultra式的散热系统，但风路与后者略有不同：靠近进气挡板的离心风扇将外部冷空气吸入后，经过散热片并直接排放到机箱中，这样便能提高风量，散热系统的复杂程度和成本也降低了不少，但却可能会提升机箱内的温度。样卡的散热系统中并没有使用热管等设备，但核心上的散热片却相当庞大，由薄薄的鳍片组成，拥有不错的散热效率。由于显存散热片与核心风扇的风路分离，至多能分享风路中排出的一些热风，比较奇怪的是其正面的显存散热片相当简单，甚至没有任何鳍片，这无疑会对散热造成一定影响，因此运行时的温度明显较高（当然还是比FX 5800 Ultra上使用的1GHz DDR II显存要好些）。在取消了热管等设备并改变了散热片颜色后，这款显卡也不再有FX 5800 Ultra那种“极尽奢华”的感觉，显得朴



GeForceFX 5950 Ultra样卡

**高端显卡测试成绩表**

| 显卡/测试项目 | | GeForceFX 5900 Ultra | GeForceFX 5950 Ultra | RADEON 9800 XT |
|---|---|---|---|---|
| 核心/显存实际频率（MHz） | | 450/850.5 | 475/950 | 411.75/729 |
| 3DMark2001 SE 330 | | | | |
| No AF No FSAA | 1024X768 | 16 625 | 16 712 | 18 208 |
| | 1280X1024 | 14 360 | 14 610 | 15 988 |
| | 1600X1200 | 12 391 | 12 591 | 13 561 |
| 4XAF+4XFSAA | 1024X768 | 12 940 | 13 111 | 13 458 |
| | 1280X1024 | 10 139 | 10 405 | 10 528 |
| 16XAF+6XFSAA（ATI）/8XAF+8-XFSAA（NVIDIA） | 1024X768 | 4912 | 5185 | 10 446 |
| | 1280X1024 | 11 531* | 11 924* | 7638 |
| 3DMark03 330 | | | | |
| No AF No FSAA | 1024X768 | 6205 | 6384 | 6430 |
| | 1280X1024 | 4661 | 4854 | 4850 |
| | 1600X1200 | 3606 | 3758 | 3668 |
| 4XAF+4XFSAA | 1024X768 | 3727 | 3886 | 3484 |
| | 1280X1024 | 2691 | 2792 | 2544 |
| 16XAF+6XFSAA（ATI）/8XAF+8-XFSAA（NVIDIA） | 1024X768 | 1449 | 1527 | 2411 |
| | 1280X1024 | 3612* | 3750* | 1745 |
| 单像素填充率 | M Texels/s | 1472.9 | 1503.9 | 1837.4 |
| 多像素填充率 | M Texels/s | 3177.5 | 3316.9 | 2838.9 |
| Quake III | | | | |
| No AF No FSAA | 1024X768 | 399.7 | 400.1 | 370.8 |
| | 1280X1024 | 358.0 | 363.5 | 331.5 |
| | 1600X1200 | 287.1 | 296.7 | 264.2 |
| 4XAF+4XFSAA | 1024X768 | 321.2 | 326.4 | 307.2 |
| | 1280X1024 | 245.3 | 252.1 | 206.6 |
| 16XAF+6XFSAA（ATI）/8XAF+8-XFSAA（NVIDIA） | 1024X768 | 112.9 | 117.6 | 227.1 |
| | 1280X1024 | 73.1 | 76.2 | 152.9 |
| UT2003 | | | | |
| No AF No FSAA | 1024X768 | 152.6 | 152.2 | 153.6 |
| | 1280X1024 | 142.5 | 143.9 | 144.0 |
| | 1600X1200 | 118.7 | 121.8 | 119.1 |
| 4XAF+4XFSAA | 1024X768 | 135.3 | 137.1 | 126.8 |
| | 1280X1024 | 104.3 | 107.7 | 95.5 |
| 16XAF+6XFSAA（ATI）/8XAF+8-XFSAA（NVIDIA） | 1024X768 | 46.0 | 48.4 | 104.4 |
| | 1280X1024 | 117.7* | 121.4* | 76.1 |
| AquaMark3 | | | | |
| No AF No FSAA | 1024X768 | 42702 | 44291 | 45857 |
| 4XAF+4XFSAA | 1024X768 | 31611 | 32664 | 39054 |
| 16XAF+6XFSAA（ATI）/8XAF+8-XFSAA（NVIDIA） | 1024X768 | 12369 | 12927 | 33053 |

*注：实测数据如此，与驱动程序不支持高分辨率下的FSAA有关。

实多了。

GeForceFX 5950 Ultra样卡正反面共有16颗现代2.0ns DDR显存（单颗容量为8M×32bit），仍采用特色的成对环绕排列，总容量为256MB。正面的显存便足够提供256bit的显存位宽，其反面显存实际上与正面显存共享了256bit的位宽。

这款样卡板载Silicon Image的Sil164CT64芯片，提供了DVI输出；板载Philips SAA7108AE芯片则提供视频输入/输出，并支持完全的VIVO功能。在2D工作状态下其核心频率仅有300MHz，3D模式下才提升到475MHz，由于风扇转速并没有提升，核心温度也从32℃提升到52℃，散热片明显有些烫手。

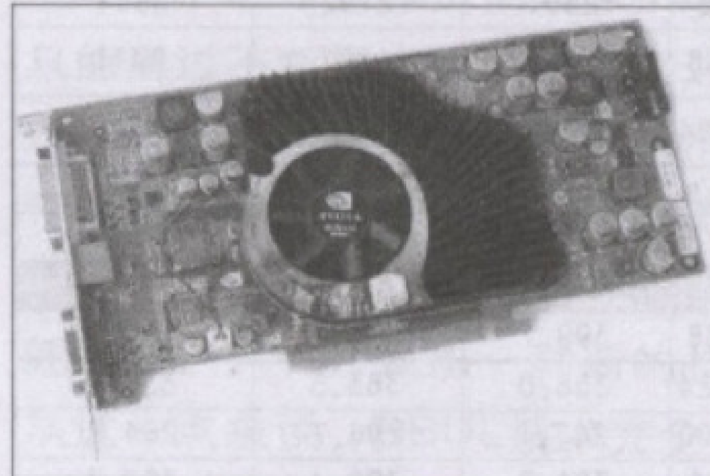
测试采用P4 3.0GHz、Intel D875BPZ主板、Kingmax DDR400内存256MB×2、WD1200JB硬盘；操作系统为英文Windows XP专业版+SP1，安装Intel芯片组驱动5.02.1003；显卡驱动为NVIDIA公版ForceWare 52.16，对比ATI RADEON 9800 XT显卡（256MB版本）则采用催化剂3.8版驱动。后面的GeForceFX 5700 Ultra及其对比产品测试也采用相同平台。



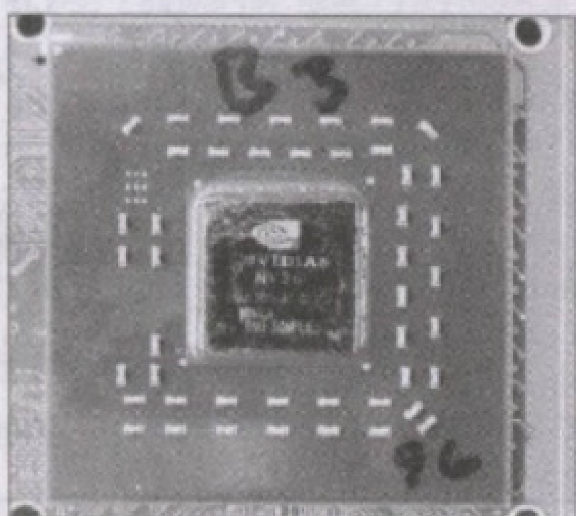
没错，这就是样卡上的“GeForceFX 5950 Ultra”芯片，从生产日期看也不可能存在制造工艺提升，因此我们认为其主要改进在显卡设计及散热系统方面。

## 中端：GeForceFX 5700 Ultra，仍然不明的定位

相对于NV38来说，GeForceFX 5700 Ultra（NV36）的改进更明显，它的核心频率同样达到了475MHz，板载128MB三星2.2ns DDR Ⅱ显存（4M×32bit规格，显卡正反面各4颗，共享位宽，显存总位宽为128bit），频率高达900MHz，比其前辈FX 5600 Ultra（B-step版本）分别提高了75MHz和100MHz，相对目前市场上常见的老版FX 5600 Ultra的提升更为明显。遗憾的是，它新增的CineFX 2.0 Engine和UltraShadow功能并没有为其带来明显性能提升。


FX 5700 Ultra样卡

NVIDIA的GeForce 5700 Ultra样卡采用了其高端显卡常用的散热系统，正反面厚重的大型散热片直接将显存和核心全部覆盖，虽然是开放式结构，但正面的散热片仍可通过鳍片的走向引导风路。因为加大了风扇直径，显卡风扇仅有7叶扇片，转速也不高，噪声较低。它在2D状态下的核心频率为300MHz，执行3D程序时提升至475MHz，温度有明显上升，不过仅达到46℃左右（2D状态下31℃），散热片只有微温的感觉。显卡提供了DVI和视频I/O接口，但板上并未安装视频处理芯片，因此无法提供完整的VIVO功能。


GeForceFX 5700 Ultra芯片，封装方式有明显变化。

### 高端显卡测试成绩表

| 显卡/测试项目 | | FX5900简化版（低频版） | FX 5600 Ultra（B-Step） | FX5700 Ultra | RADEON 9600 Pro |
|---|---|---|---|---|---|
| 核心/显存实际频率（MHz） | | 300/700 | 397/798 | 475/906 | 398.25/594 |
| 3DMark2001 SE 330 | | | | | |
| No AF No FSAA | 1024X768 | 14 730 | 13 628 | 14 537 | 11 871 |
| | 1280X1024 | 12 441 | 10 729 | 11 527 | 9161 |
| | 1600X1200 | 10 483 | 8288 | 9059 | 6607 |
| 4XAF+4XFSAA | 1024X768 | 11 114 | 8527 | 8789 | 7018 |
| | 1280X1024 | 8384 | 5540 | 6136 | 5025 |
| 3DMark03 330 | | | | | |
| No AF No FSAA | 1024X768 | 5230 | 3592 | 4008 | 3476 |
| | 1280X1024 | 3887 | 2639 | 2870 | 未测 |
| | 1600X1200 | 2985 | 2014 | 2150 | 未测 |
| 4XAF+4XFSAA | 1024X768 | 3057 | 1988 | 2240 | 未测 |
| | 1280X1024 | 2040 | 1254 | 1513 | 未测 |
| 单像素填充率 | M Texels/s | 1183.4 | 1120.0 | 1152.2 | 902.7 |
| 多像素填充率 | M Texels/s | 2708.3 | 1367.4 | 1595.5 | 1539.4 |
| QuakeIII | | | | | |
| No AF No FSAA | 1024X768 | 371.9 | 329.8 | 347.2 | 280.4 |
| | 1280X1024 | 304.8 | 223.6 | 248.4 | 185.8 |
| | 1600X1200 | 230.8 | 159.8 | 137.3 | 128.9 |
| 4XAF+4XFSAA | 1024X768 | 260.7 | 161.7 | 182.3 | 145.2 |
| | 1280X1024 | 183.0 | 97.5 | 119.4 | 96.7 |
| UT2003 | | | | | |
| No AF No FSAA | 1024X768 | 141.2 | 124.0 | 135.6 | 123.9 |
| | 1280X1024 | 128.2 | 87.7 | 97.2 | 87.8 |
| | 1600X1200 | 104.4 | 64.5 | 70.2 | 59.7 |
| 4XAF+4XFSAA | 1024X768 | 116.6 | 80.3 | 88.0 | 68.5 |
| | 1280X1024 | 82.7 | 48.1 | 57.4 | 48.0 |
| AquaMark3 | | | | | |
| No AF No FSAA | 1024X768 | 未测 | 未测 | 29.3 | 未测 |
| 4XAF+4XFSAA | 1024X768 | 未测 | 未测 | 20.2 | 未测 |

注：上表中所有显卡均为128MB版本，由于时间关系，部分显卡的得分沿用以前的数据，所以缺少个别项目的成绩。

## 总结：性能与市场，有失有得

尽管从性能来看，NVIDIA在DX9时代并没有太多优势，但在市场上还保持着相当的强势，毕竟高端用户在消费者中所占的比例相当小，而齐备的中低端产品线是它维持市场份额的基

（下转64页）

时光如箭，又到了岁末，圣诞节和元旦很快将接踵而至，想必大家都开始构思如何庆祝新年，过一个开心、难忘的节日了吧？你打算买些什么馈赠亲友或犒劳自己，我和本栏目的编辑“电子土豆”都猜不到，但送给读者们的佳节厚礼咱们可早就准备好了——本期特别策划为你奉上十余款适合在新年购买的数码精品，并提供贴心的购买、使用指导，与你一起用数码装点节日，为生活增添色彩。



# 用数码装点节日

HAPPY HOLLY DAYS

**编者注：本文所列产品规格及其参考价格如有出入，皆以相关厂商及代理商、经销商公布的最新资料为准；文中产品评价均为作者个人观点，仅作参考。**

■北京 程士寅



## 数码影像篇

### 5款讨好MM的消费类数码相机

从1000多元到10000多元，数码相机不仅品牌繁多、型号多如牛毛，读懂那些繁琐的指标更需要你孜孜不倦地“预习”一番。我们景仰的大师级“色友”们对各机型的品牌、性能又是“青菜萝卜，各有所爱”，众说纷纭下会让你无所适从。就算掂着不丰满的钱包，抱着DIY的执着精神精挑细选出一款好机器来，弄不好MM第一眼就说不喜欢。我们需要换个角度，来体贴她们对数码产品的感观。

MM拥有较强的直观感知能力，她们往往很在乎一些很细微的东西。适合女性使用的数码产品，外形一般都是重中之重，轻、薄是其中很重要的因素（纤纤玉手拿着一台外观黑黝黝、又大又沉的数码相机想来就不够赏心悦目），且棱角、长宽比例都很重要。即便性能再完美，那些硬梆梆且很抽象的东东对于MM来说往往难以上手，她们需要的易用性包括布局合理的按钮、舒适的把握、实用性强的“傻瓜”拍摄模式、直观的LCD取景……照相嘛，看着液晶屏按下快门就可以了。

鞋子多、包多，这是MM们的共同特点；而且，不论用哪款手袋，她们总是要塞满各种小玩意儿，但多半不会塞1组备用电池什么的。因此，送给她们的数码相机待机时间一定要长——看看南孚电池的电视广告，你就会明白这点有多重要了。

就算相机不是MM用，而是由你来担任摄影，她们也一定乐意被一台同样“美丽”的数码相机拍摄——要是身为“二把刀”的你要她摆好Pose，装模作样摆弄半天“大炮筒”后却屡屡拍不出好照片来，恐怕……

下面介绍给大家的这几款消费型数码相机，固然没什么惊世骇俗的性能指标，甚至并不都是“热腾腾”的新品，但都有的放矢地从不同角度迎合了MM们的口味。将它们纳入岁末的采购计划，不仅欢度圣诞，春节拍摄全家福、情侣照用得着，日后也会为你和她记录生活中的精彩瞬间增添无限乐趣。

#### 索尼DSC-U30

■ 参考价格：1980元




U30的指标虽然不算高，但和外形同样简洁的前一代U20相比，它的机身正面增加了一个圆形反射镜，可提供准确的构图，给用户增添了自己拍自己的乐趣。采用定焦光学镜头的U30用起来也极为方便，一推开镜头盖就可拍照（曝光模式、ISO感光度设定、白平衡调节都是全自动的），相机反应相当快，很适合一时兴起的抓拍。

U30有包括难得一见的橙色在内的6种颜色金属外壳可选择，机身侧面设计有挂环，系上随机附带的相机带，绝对是能挂在MM胸前的超级时尚饰物。210万像素的U30可拍摄最大分辨率为1632×1224的照片，用来冲6英寸的照片还是没问题的。

## 卡西欧EX-Z3

■参考价格：2880元

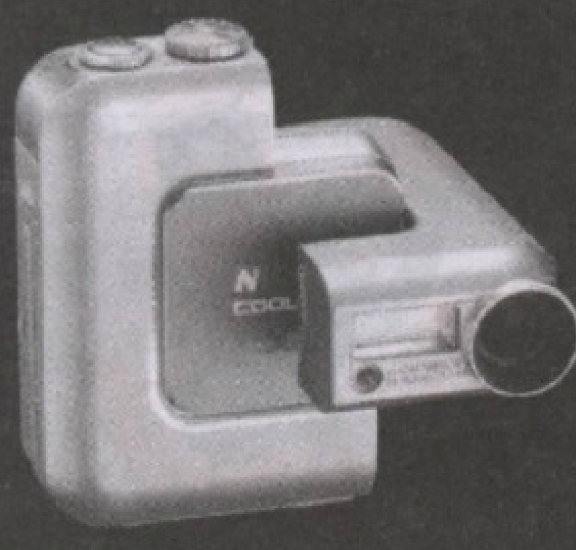


典型的卡片式数码相机EX-Z3使用宾得设计生产的SMC滑动式3倍光学变焦镜头，新设计允许中央镜头在缩进时向上滑动，使得EX-Z3拥有仅2cm的厚度。虽然大小只和普通信用卡近似，含电池也仅为170克，但EX-Z3采用了两英寸的LCD屏幕，为取景和回放提供了良好的观感。不装进皮夹时，EX-Z3挂在MM胸前亦相得益彰。

变焦相机无疑比定焦相机能适应更广泛更复杂的拍摄环境，提供更好的拍摄效果。3倍光学变焦的卡西欧EX-Z3（334万像素）提供了多达21种场景模式，让使用者不仅拍得好，且拍得爽；内置12MB闪存的设计也有助于降低其整体拥有成本。

## 尼康CoolPix SQ

■参考价格：2999元



"SQ"是Style & Quality（造型与品质）的缩写，亦可衍生为Square（四四方方）、Superior Quality（出众的品质）等意思，这是尼康在原有系列之外推出的一款全新理念的产品。

CoolPix SQ首先很好看，它有圆润的四角、沉稳的质感、金属般的外表、变化多端的"面貌"；精华内敛，很好地映衬了尼康相机追求品味的固执。其次它的性能不弱，3000元价位的CoolPix SQ（334万像素，3倍光学变焦）提供了许多足以自傲的性能特质：尼康镜头、256分区矩阵测光、9区域自动对焦系统、能根据周围亮度自动调整亮度的1.5英寸低温反射型TFT液晶。另外，它也很好用，自由旋转镜头（往前120°、往后90°）抓拍方便，并提供了对新手来说尤为实用的15种情景模式。它支持Type I 规格的CF卡，这也是目前价格最平易近人的数码相机存储介质。

CoolPix SQ很适合你和MM共同拥有，即使还是"孤家寡人"一个，将它选作你的第一台DC也很不错。圣诞节时出门左拍右拍一通，没准就能借助这尼康的魔盒"拍"来个林妹妹呢。

## 理光Caplio G4 Wide

■参考价格：2580元



上市不久的G4 Wide拥有长条形的机身，上下没有一丝多余的线条，简洁明了。在别的品牌从高到低都以大变焦为卖点时，理光在入门机型上理智地选择了更适合人物、风景拍摄的广角设计。G4 Wide拥有一个28mm的理光丽彩广角镜头（3倍光学变焦），且还有堪称目前最快的数码相机启动时间（1.8秒）和快门响应速度（0.14秒）。实际拍摄时G4Wide会在取景框中提供井字形显示，帮助使用者构图，在高感光度模式中，昏暗环境下其显示屏会自动加强显示亮度，进一步帮助进行构图。

就算广角的好处三言两语说不清楚，能用最简单的方法拍出最佳的相片，这点就最能让以MM为代表的入门级用户喜笑颜开了。1cm近拍功能是Caplio系列的传统，G4 Wide更提供了4cm"远摄微距"功能，采光更好，且避免了相机的阴影投在被摄物之上。除内置闪存外，G4 Wide的连续拍摄能力也不错，使用DB43锂电池可连续拍摄4300张。

因为操作方便，理光Caplio G4 Wide（334万像素）送给老爸老妈表表孝心很合适，就是留着自己用，也未尝不是"居家旅行"的良好伴侣。

## 三洋AZ-3

■参考价格：3400元



AZ-3是三洋数码相机家族中将插值输出发挥到极致的产品。它提供了A/S/M/P等专业拍摄模式，快门速度高达1/2500s，规格丝毫不逊色于佳能/索尼等数码相机大厂的主流轻便型产品。三洋AZ-3很轻巧，而且它还支持非压缩的TIFF存储格式，并具备640×480（30fps）的连续拍摄能力，几乎可充当小型的数码摄像机使用。

AZ-3的外形虽然也还不错，但要想打动MM芳心却还欠一些火候（其实还是因为其他轻便型数码相机往往更漂亮）。所以如果你看中了AZ-3，一定要掌握好如何用浅白的语言来夸耀它的性能，比如突出的视频拍摄能力、高精度无损图像适合大幅面打印输出等。

实际上，对于大多数家庭用户来说，三洋AZ-3（413万像素，3倍光学变焦）也是相当不错的实用机型选择，虽然其知名度稍差，但性能很强且易于上手，又有坚固的合金外壳。



# 数字音乐篇

## 让音乐无处不在

此刻，最能让我们感受到圣诞气氛的，莫过于街头巷尾此起彼伏的《铃儿响叮当》吧。音乐总是最能渲染情调、表达心意、创造共鸣的：所以不自觉中，属于我们自己的第一件个人消费类电子产品往往和音乐有关，比如收音机、Walkman、Discman、MD……

谈到现在数字音乐播放设备的选购，形形色色的MP3播放器无疑是最热门的了。“乱花最易迷人眼，花钱就要特小心”，选购之前，最好还是先想清楚自己需要的到底是什么。

MP3播放器往往兼具移动存储或数码录音的功能，市面也不乏反其道而行之的支持MP3播放的闪存和数码录音笔；但这3种产品的功用侧重点还是要加以区分的。性能指标上，我们应该注意播放器是否支持高比特率和VBR（可变比特率）解码的MP3，因为采用高比特率压缩的MP3音乐音质更好，主流MP3随身听支持的编码范围一般为8k～320kbps。支持WMA音乐格式和ASF音频流也是一些MP3随身听的卖点，但对你是否有用就完全取决于你平时的需求了。

闪存和MP3随身听采取OEM/ODM生产的方式比较普遍。在市场上碰到几种外观、功能都相同，唯独品牌不一样的MP3随身听的事情常有。比如早期的JNC MP3，很多产品就是韩国的iRiver给OEM的。这些贴着不同品牌的OEM产品往往价格会有较大差别（一二百元常有，三四百元也不稀罕），所以买东西货比三家总没错。

以下介绍的几款数字音频产品各具特点，适合不同的场合，迎合不同用户的口味。

### JVC UX-L40迷你音响

■参考价格：1780元



UX-L40是JVC公司于2002年推出的迷你音响。主机采用全金属银色设计的机身，外抛离式前面板，红色背光液晶屏。它的2分频低音反射音箱外观同样不俗：高低频扬声器与前倒相管被一体化银色支架固定，看不到一颗螺丝，整套音响看起来浑然一体。

养眼之外，当然更要好听。UX-L40有上佳的音质表现，不仅播放流行音乐的空间感及包围感好，播放古典音乐亦有不错的解析力。它支持包括自行刻录的MP3在内的多种规格的音乐光盘，价格也比较实在，算得上是冷酷到底且秀外慧中的好东东。在50平米的空间内用它来“制造”各种气氛都没问题，尤其适合在独立的小房间或2～3人合住的公寓里使用——就算拎到学校为班里的圣诞晚会造势，它也游刃有余。

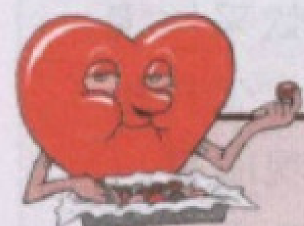
### iRiver iMP550 MP3 CD机

■参考价格：1430元



虽然不像酒红色的iMP400那样妩媚，但iMP550的外观能满足更多用户的口味：一种是经典、华贵的亮黑色，另一种则是表现纯洁、温柔的拉丝淡银色。要是送MM的话，她喜欢哪一种颜色可要挑准了。

iMP550的亮点主要包括：15分钟MP3抗震，5分钟CD音频抗震；提供光纤/线路输出接口，充电与播放可同时进行；大屏幕线控器支持中文显示；主机支持Winamp的播放列表，可将事先编辑好的播放列表文件连同音乐文件一同刻进光盘，实现更一目了然的程序播放。



如果你挖空心思想挑个MP3播放器什么的向她（他）表白心意，那么除对商品精挑细选外，不妨深情演绎搞搞新意思。自认歌喉还不错的，可清唱几首情歌录在MP3播放器里头；配乐朗读一封发自肺腑、倾吐心声的情书也不赖——甜言蜜语不嫌多，语无伦次也不怕，但谈恋爱是不能作弊的，千万不要假手那些什么“情书圣手”软件啊。

真要是“不幸”到五音不全外加生性腼腆的话，就鼓起勇气录一句大声的“我爱你”吧。你的真情告白一定会让她（他）在惊喜中感动，恍然大悟：有无微不至的你守在身边，自己就是世界上最幸福的人。

下面为大家推荐一些不仅好听，关键是好唱的“庙歌”（即那些曾传遍大街小巷，人人都能随口哼上两句的Pop Song），选购MP3时用来试听一下也不错。

**推荐金曲：**

张信哲《太想爱你》
周华健《我是真的付出我的爱》
光良《第一次》
梁朝伟《一天一点爱恋》
阿牛《大肚腩》
张雨生《一天到晚游泳的鱼》
李宗盛《鬼迷心窍》
王馨平《别问我是谁》
S.H.E《1001个心愿》
王菲《你快乐，所以我快乐》



## 现代HY-408（128MB）多功能MP3播放器

■参考价格：1280元

从功能上来说，现代HY-408最适合住校的学生使用。除标准数码音乐播放器功能外，它还能收听FM广播——可自行设置广播接收地区频段，更可将广播以MP3格式录制下来。它有很强的录音功能，除自录广播外，同时提供了内置麦克风和音频输入接口，保证使用者录得清楚、录得顺手。

虽然价格不便宜，但HY-408在操控感观、导航功能、连续播放能力和音质音效等方面都无可挑剔。它的外壳主要以工程塑料制成，正面覆有一层铝金属板，配合镜面窗口和抛光按钮，金属质感十足。

其实，HY-408似乎更适合男孩子使用……要实在没人送的话，自己买一台来庆祝圣诞节也都不错啦。

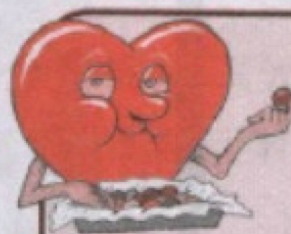
## MPIO FL200（128MB）MP3播放器

■参考价格：1100元

小巧精致到极点的MPIO FL200采用独特的扁圆形设计，直径只有4cm多一点，重量只有区区15g。小巧如斯，就没有什么液晶屏好讲究了，不过FL200的两面主体镶嵌了光润、华贵的银色镜面材质，整体淡雅的外观尤其适合气质优雅的女孩子佩戴。FL200的耳机巧妙地与挂绳结合在一起，它内置有能支持8小时连续播放的锂离子电池，通过USB接口就能充电。



虽不以齐全的功能见长，MPIO FL200也通过了WHQL驱动认证，可直接充当闪盘使用。



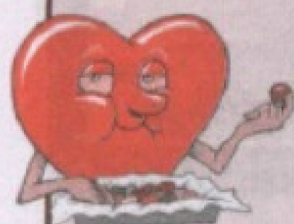
### 聆听MP3音乐的小技巧

Lame：能将其他格式的音乐压缩转换为MP3的工具多如牛毛，但Lame始终是目前公认最好的MP3编码引擎。它独创的心理音响模型技术保证了CD音频还原的真实性，用它编码出来的MP3人声纯美、空间宽广、低音清晰、细节表现良好。

Lame唯一的缺陷在于它只能以命令行方式执行，但我们可给它穿上LameGUI这样的图形界面“外套”，方便操作。

VBR：即Variable BitRate（动态比特率），支持该技术的压缩软件（比如Lame）在压缩时会根据音频数据即时确定使用什么比特率，一切以质量为前提，兼顾文件大小。与从头到尾都是一种位速率的高CBR（Constant BitRate，常数比特率）压出的MP3相比，VBR压出的音质几乎没有区别，而体积却要小得多。

拥有大容量MP3播放器的用户往往习惯采用高比特率MP3来追求音质的高保真，这种方法固然可行，但会占用更多存储空间，并会导致播放器耗电量增大。这时可在设定高比特率的同时采用VBR编码：不仅可完美还原音质，且不会给解码器增添太多负担，还节约了存储空间。



### 利用好Winamp播放列表

现在MP3随身听的存储容量越来越大，文件管理能力也越来越强，有不少甚至能支持Winamp的播放列表（尤其是那些光盘MP3和硬盘MP3播放器）。在歌曲存储繁多的情况下，这一功能的好处不言而喻，只要将事先编辑好的播放列表文件*.M3U（可以是多个）连同音乐文件一同刻进光盘或存进去，就可实现程序播放。

利用Winamp播放列表需要注意的是：不能改变播放列表文件和音乐文件的相对位置，刻录光盘时尤其要注意（输出播放列表文件*.M3U时也要有规划）。

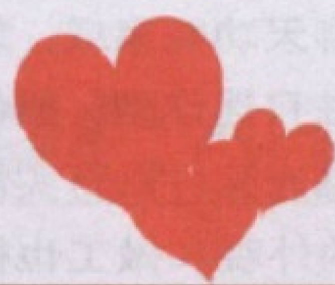
## LG PD390（128MB）MP3播放器

■参考价格：999元



LG PD390是首款采用镜面设计的MP3随身听，爱打扮的MM带上，不仅外观眩目，还多了小镜子的实用功能。PD390的长条型按键分布在正上及右边两侧，方正的机身配合反白显示的液晶屏，清爽别致。PD390的音色通透清晰，音场开阔，适合听民歌，Rock&Roll就稍微差了些。

其实但凡考核同价位MP3随身听的音质、操控界面，很难分出个三六九等来，我们不妨带着购买时尚消费品的心态，选一款像LG PD390这样外观个性十足，且能衬托个人风采的。



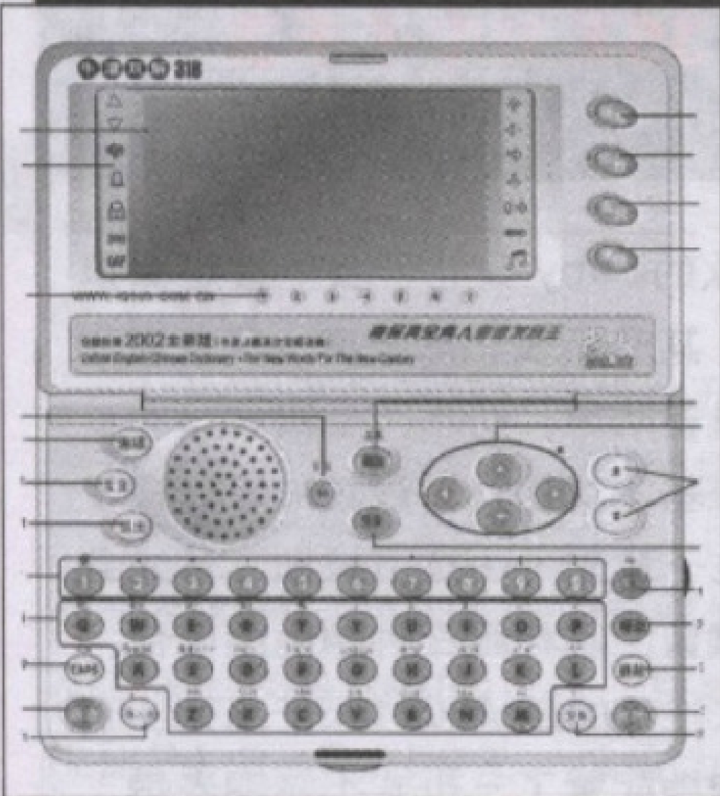
# 其他篇

## 另外4种值得关注的数码产品

除了数码相机和数字音频播放器，能装点生活、彰显个性，为即将到来的圣诞节增添更多色彩的数码产品还有很多。虽然下面的文章还是以实际产品为例，但我们更希望不仅是在推荐几件数码装备，而是给正打算为爱人、亲人、朋友、自己选购数码产品的读者有所启发。

### 牛津双解318多功能电子辞典

■参考价格：498元



要想学好英语，尤其是练到能听会说，一部好的多功能电子辞典会让使用者事半功倍。推荐名人牛津双解318最主要的原因，是它内置了包括《牛津详解英汉双解词典》在内的4部正版辞典和适合从小学到“考G”的8部词库，且具备音质清晰的真人发音功能。另外，它还提供了18款益智游戏和较全面的电子记事功能。不论送人还是自用，它都是一件用得着的好东东。

**主要规格：**

显示：159×80像素 LCD

内存：1MB FlashROM

键盘：60按键

PC-LINK：支持与PC通信和双机互传

内置辞典：2002新版《牛津详解英汉双解词典》、《新简明汉英词典》、《新华字典》、《新华成语词典》、《新华正音词典》

内置词库：《剑桥少儿英语词库》、《小学英语词库》、《中学英语词库》、《新概念英语词库》、《大学四六级应试词库》、《TOEFL应试词库》、《GRE应试词库》、《雅思应试词库》，艾宾浩斯记忆法轻松记忆

外形尺寸：108×77×16.5mm

重量：86g（不含电池）

电池：2节AAA碱性电池

### 贴心提示

择购电子辞典一定要注意抓住其功用本质，我们一定要选择那些引入权威辞典版权的产品，因为权威辞典能提供精准、详细的注解。推荐大家考虑的电子辞典品牌还有快译通和文曲星等，文曲星还有“小语种”版本的产品。




### 惠普PhotoSmart 130

■参考价格：940元



对于已拥有数码相机的用户，赶在圣诞节前添置一台多功能的数码打印机，立刻就能派上用场——除打印相片外，可用来制作一些别有创意的圣诞贴纸、张贴画、贺卡。

PhotoSmart 130是一款极富创意的便携式数码照片打印机，符合Exif 2.2标准，配合专用的照片打印纸，分辨率可达2400×1200dpi。对于DC用户来说，PhotoSmart 130最方便的是前面板装备的兼容CF、SM、MS、SD/MMC等多种规格的读卡器，只要将存储卡插入相应的插槽，放好照片纸并按下打印按键，就能打印彩色照片，非常方便。另外，PhotoSmart 130还提供了一个“一键上传”的按钮，可连接电脑充当读卡器。

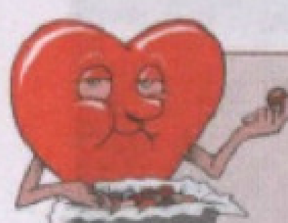
**Exif 2.2:** Exif 2.2标准规定不同的拍摄资料都直接记录在数码照片的Exif信息中，包括闪光灯、曝光模式、白平衡、曝光时间、光源、主体距离、主体占画面整体比例、拍摄场景模式记录、是否使用数字变焦、特殊效果、反差、饱和度、锐利度及ISO感光微粒控制等。通用的Exif 2.2标准使打印机和数码相机之间能更全面、更准确地传递照片的拍摄特性。

## 昂达“炫目迷你型”摄像头

■参考价格：109元



宽带越来越普及，QQ、MSN也都将语音、视频聊天功能集成，想不想在圣诞夜与网友们面对面地道声祝福？昂达的“炫目迷你型”摄像头价格只有109元，指标却不低，35万像素（CMOS感光元件）可实现24位色、640×480分辨率下的视频捕捉。这款产品的外观和做工也很不错，有多种颜色的产品可选择，摄像头还自带拍摄快门和调焦环。这样物美价廉的摄像头不仅适合自己使用，也可作为礼物馈赠他人。



选购摄像头时，我们需要重视“有效像素”而非插值算法实现的最大分辨率。一般来说，只有30万像素以上的摄像头才能支持352×288分辨率下30fps的视频捕捉，由此我们可识破一些厂商在产品介绍上的含糊其辞。虽然有价格优势，但采用CMOS感光元件的摄像头对环境光线要求较高，光线不足往往会导致图像偏色，且它需要通电工作一段时间后才能达到最佳状态。

在此提醒打算网聊的诸位，一定不要早上一起床就开机“企图”视频聊天，否则“青面獠牙”一现身，可要唐突佳人了。

## 卡西欧Baby-G三色背光MSG-135系列电子手表

■参考价格：890元～1090元



卡西欧的Baby-G电子表一直是女孩们的厚爱。其产品线非常丰富，三色背光系列除了具备防震、防水、全自动日历、秒表等传统基本功能外，最炫的设计在于三色LED电子背光——按下按钮，背光会有纯红、橘黄、森林绿三种颜色的变化。其中最引人注目的是MSG-135子系列，它们一反传统地配置了三折式不锈钢表带，优雅的线条和冷酷的外观尤其适合独立、有主的现代女性；除好看外，它还独具每日25组闹铃设定功能，方便日程安排。

### 贴心提示

在计时的功能本身之外，卡西欧的电子表还带有浓厚的时装意味。现在送表当然不像当年“老三样”（手表、自行车、缝纫机）那样隆重且意味深远，圣诞节的温馨也属于所有人，Baby-G不仅适合送女友，且适合送给年龄在14～34岁的所有女性亲友。虽然在各大商场往往设有专柜，但卡西欧电子表几乎从不参与促销打折；如果在网上购买，则常有7～8折的优惠，比如奥林、E国、卓越等经销体育用品的B2C网站。



## 后记

### 何时何地买数码

不论DC、DV也好，手机也好，从厂家到代理商都不存在一家做大，牢牢控制价格的情况——MP3随身听的品牌更是多如牛毛。而且作为一种时尚消费品，它们的市场表现都存在明显的季节性和潮流性，最直接的表现就是刚上市的产品价格往往会虚高一段时间，但只要不出现断货，价格很快就会下降一到二成。在全球IT一体化的大背景下，终端产品的同质化现象严重——那种和同类产品相比明显“物美价廉”的产品实际是不存在的，买到物有所值的商品才是精明买家的理性追求。

这里有一个很好的例子：今年9月初，富士新推出的S5000数码相机凭借独树一帜的10倍光学变焦和丰富的手动功能独领风骚，售价几近4500元。到了当月底，卖点近似的美能达Z1和柯达6490上市，售价分别是3500元和4500元，于是S5000迅速跌到了4000元以下。10月和11月是数码市场的淡季，一路小跑的S5000如今只要3200～3400元就能买到。两个多月就降价20%以上，可见这和生产成本的降低基本扯不上关系，而是有点市场竞争外加“换季打折”的味道。

举这个例子是希望大家能了解，“实用主义者”购买数码产品切忌盲目追新。产品的更新换代和降价这么快，我们也没必要在刚开始攒钱时，就早早做下“非XX不买”的决心——不出两月，更新款、更好用、更便宜的同类产品很可能就纷至沓来，又何必一叶障目呢。

现在几乎所有的大商场都开辟了数码专柜，像国美、大中、苏宁、顺电这样本来就经营家电的专业商场如今更是将数码产品作为一年四季的销售重点，促销返券的广告铺天盖地。但就目前情况看，要购买电脑配件和数码产品，最便宜、最合适的地方还是那些集合专卖店和柜台的大型电子（电脑）市场。如果你上网方便，那么不妨时常光顾那些讨论各类数码产品的热门论坛，不仅能从中得到及时准确的市场信息和可借鉴的使用者感受，有时候还能搭上团购（网友以集体名义采购，价格会便宜一些）的“顺风车”。P

PConline.com.cn 太平洋电脑网

# 市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

## 本月市场动态

### ◆ CPU

Intel前不久调整后的价格开始反映到市场中，高端P4 CPU降幅相当大，P4 3.0C降幅高达1000元，目前报价为2400元；P4 2.6C降价后成为用户800MHz FSB CPU的首选，目前价格仅比P4 2.4C高50元，报价为1470元。AMD方面，本月整体价格并没有太多调整，但假货（Remark）问题仍然严重，所以用户购买AMD CPU时还是要多加小心。

### ◆ 内存市场

本月内存市场的最大变化是正被人逐渐淡忘的SDRAM。最近SDRAM疯狂涨价，Kingston SDRAM 256MB涨幅高达125元，报价为495元，现代的SDRAM 256MB涨幅也达到了50元，现报价为400元，Kingmax SDRAM 256MB涨幅也达到115元，目前报价高达450元。

DDR内存本月稳中有降，不过整体降幅并不明显。现代DDR266 256MB降20元，报价为280元，DDR333 512MB降35元，报价为575元，Kingmax DDR333 256MB降20元，现报价为315元。

### ◆ 硬盘市场

本月硬盘再度成为人们关注的焦点，各品牌产品降幅都比较明显。希捷酷鱼7200.7 80GB降35元，报价为555元，酷鱼7200.7 120GB降40元，报价为720元；西部数据硬盘也有较大降幅，其中WD800BB（80GB）降45元，报价为530元，顶级的WD2500JB（250GB）降幅高达310元，现报价为2140元。

串行ATA硬盘本月降幅也比较大。希捷酷鱼7200.7 160GB降95元，报价为1035元，酷鱼7200.7 120GB降75元，报价为840元；另外，笔记本硬盘市场也有波动，其中20GB和30GB的产品出现了严重缺货现象，而希捷的Momentus笔记本硬盘已上市，其40GB 5400r/m的产品目前价格为1050元，在同类产品中具有一定性价比。

### ◆ 主板市场

本月主板市场总体平稳，价格没有太多浮动，这段平稳应该能持续到年底。新品方面，Athlon 64的主板比较惹人注意，随着新CPU的上市，这些主板也开始受到关注，相信明年Athlon 64 CPU大量上市后，相关主板将有一个较大的价格调整，以适应激烈的竞争。

磐正的i875主板本月降到了880元的低价，只比同档次的865PE贵一点，极具竞争力。但目前并没有哪个厂商针对这款875P采取针对性的价格调整，倒是技嘉将848P主板的价格调到650元，这个价格同865PE主板拉开了差距，开始真正步入低端市场。

### ◆ 显卡市场

显卡市场本月热闹非凡，从高端显卡的发布来看，NVIDIA和ATI针锋相对：GeForceFX 5950 Ultra和RADEON 9800XT，GeForceFX 5700 Ultra和RADEON 9600XT打得难解难分。如果说从新品角度并不能分出高下的话，价格方面也同样不好区分，NVIDIA方面多款FX5900显卡的价格都暴降了千元，而ATI方面多款R9600 Pro、R9800 Pro也同样下调了数百元。随着高端显卡的大量上市，价格应该还会有一个较大的调整，而高端产品的调整多少会波及到中低端方面。厂商方面本月也有两大看点：华硕加入ATI的怀抱，推出了4款采用ATI芯片的显卡，而技嘉重新回到NVIDIA的阵营，两大板卡厂商的加入使本来就很激烈的显卡大战愈显紧张。

本月七彩虹、双敏等厂商率先将自己2999元的FX5900显卡暴降千元，以1999元在市场发售，一时间受到用户的“哄抢”，长时间无人问津的产品很快被销售一空。在ATI方面，艾尔莎的R9600 Pro也大降了500元，以1299元的价格在市场中销售，虽没FX 5900的价格来得猛烈，但货源稳定也是其一大优势；华硕推出的4款ATI芯片显卡因为价格原因，目前还是看的人多买的人少。中端市场方面，市场上出现了一批GeForce4 Ti4400，价格在680元左右，性价比十分突出，很多厂家也开始清理自家的R9500，64MB的价格约在850元左右，性价比也比较突出。低端方面，FX5200即将取代MX440成为市场主流。

### ◆ 显示器市场

本被LCD打得喘不过气的纯平显示器，在液晶普遍涨价的时期得到一丝喘息，千元纯平显示器已不是众厂商的主要目标，很多厂商开

始把目光投到了900元以下的市场。美格最近再次推出一款低于900元的纯平显示器，引起很大反响，而明基和AOC也推出了低于900元的17英寸纯平。在17英寸纯平当中最显眼的当属三菱的Plus 73，1588元的价格对于146MHz带宽的三菱显示器来说还是比较超值的。相信在液晶没有降价之前，千元纯平还是用户的第一选择，而这个同质化严重的时代，显示器品牌对销售的作用尤显突出。

液晶显示器并非涨一下就停止，而是一涨再涨，15和17英寸液晶显示器的价格已十分接近，如果差价普遍在500元以内，17英寸液晶将很可能取代15英寸液晶的位置。另外，三星和明基最近都发布了12ms延迟的17英寸液晶，这对于那些热衷于游戏与影视体验的时尚玩家来说，无疑是一个振奋人心的消息。

## 本月酷机推荐

PC online.com.cn 太平洋电脑网

| 配件 | 品牌规格 | 参考价格（元） |
|---|---|---|
| CPU | AMD Duron 1.4GHz | 295 |
| 主板 | 华擎K7VT4-4X | 370 |
| 内存 | 现代 256MB DDR333 | 295 |
| 硬盘 | 西部数据 WD800BB | 535 |
| 显卡 | 迪兰恒进镭姬杀手9200SE | 399 |
| 光驱 | 中宝 16X DVD-ROM钻石版 | 295 |
| 声卡 | 主板集成 | / |
| 网卡 | 主板集成 | / |
| 显示器 | CTX EX710U | 898 |
| 鼠标 | LG 3D | 25 |
| 键盘 | LG超薄 | 25 |
| 音箱 | 兰欣 W-8050 | 99 |
| 机箱电源 | 伟训6CN1/6CS3 | 300 |
| 整机 | 3536 | |

### ←3500元低端用户全能型配置

对于预算比较紧张的朋友来说，买一台电脑需要仔细斟酌。这款配置就是希望为广大朋友提供一款高性价比的主流方案，在低价的同时保证良好的性能表现。在大部分普通应用中，新Duron的性能相比Athlon XP的差距并不很明显，但价格便宜了不少。至于硬盘，现在网上的资源实在是太丰富了，7200r/m、80GB是必不可少的。其他配件都用主流的产品，所以也没有必要多说：17英寸纯平、3D网鼠、DVD光驱、2.1音箱，拼拼凑凑加起来，总价只有3500元出头。但这款配置的性能并不弱，新Duron处理器的能量也不可低估。

### →5000多元的超值家庭多媒体影音电脑

在硬件飞速发展的今天，家庭多媒体电脑的价格越来越便宜，5000多元就足以配置一台高性能的主流电脑，看来电脑普及的脚步越来越近了。对于普通家庭用户，我们还是选择了比较简单的赛扬平台，反正新核心赛扬4的性能对家庭用户来说也够用，内存选择了普及型的256MB。这里的主板非常超值，它采用了功能强大的P4T800芯片组，除了不支持双通道DDR，其他方面的规格都不错：DDR400、800MHz FSB、USB 2.0、SATA……而且，这款主板集成度很高，5.1声道的声卡、100MB的集成网卡对于喜欢看碟上网的家庭用户来说都非常实用。现在SATA硬盘的价格相当低廉，所以也成了我们的标配。为了得到较好的视频效果，我们选择了RADEON 9600显卡，搭配梦想家高带宽的钻石珑纯平显示器和4.1音箱，这样的配置无论玩游戏还是欣赏影碟都会有不错的表现。

| 配件 | 品牌规格 | 参考价格（元） |
|---|---|---|
| CPU | Intel 赛扬4 2.4GHz | 545 |
| 主板 | 华擎 P4VT8 | 445 |
| 内存 | 现代 256MB DDR333 | 295 |
| 硬盘 | 希捷 酷鱼7200.7/SATA 80GB | 660 |
| 显卡 | 万丽 R9600/128D | 898 |
| 声卡 | 主板集成6声道 | / |
| 网卡 | 主板集成VT6103 100M | / |
| 光驱 | 摩西 16X DVD-ROM | 285 |
| 显示器 | 梦想家 X650 | 1470 |
| 鼠标 | 明基 神雕侠侣套装 | 155 |
| 键盘 | 套装包括 | / |
| 音箱 | 湖码 SF-5630（梧桐夜雨） | 310 |
| 机箱电源 | 多彩（DELUX）S03 | 280 |
| 整机 | 5343 | |

| 配件 | 品牌规格 | 参考价格（元） |
|---|---|---|
| CPU | Intel P4 2.6C | 1470 |
| 主板 | 硕泰克SL-86SPE2 | 699 |
| 内存 | 宇瞻 256MB DDR400X2 | 760 |
| 硬盘 | 酷鱼7200.7/SATA 120GB | 860 |
| 显卡 | 盈通G9440 黑珍珠64MB | 660 |
| 声卡 | 主板集成5.1 | / |
| 网卡 | TP-LINK 100MB网卡 | 35 |
| 光驱 | 台电女神 48X Combo | 399 |
| 显示器 | 三菱 Plus 74SB | 1699 |
| 鼠标 | 新视点 黑麒麟光电键鼠套装 | 168 |
| 键盘 | 套装包括 | / |
| 音箱 | 冲击波 SW-5102 | 420 |
| 机箱电源 | 大水牛A0201X（海豚系列） | 300 |
| 整机 | 7470 | |

### ←全名牌高性价比配置

800MHz前端总线的P4中，2.6C是目前最流行的选择，性价比也最高。硬盘选择了120GB的酷鱼SATA硬盘，这样海量的硬盘足够满足我们的数据存储需求。显卡方面，这款盈通G9440黑珍珠64MB（GeForce4 Ti4400）可以说是目前性价比较高的中高端显卡之一，虽然不是什么新产品，不过其实际性能比起现在的FX5600、R9600丝毫不逊色，660元的价格也不会让人觉得心痛。当然，显示器也不能马虎，三菱的Plus 74SB会给我们带来上佳的显示效果。这样的配置，再配合全功能的Combo驱动器，加上冲击波SW-5102音箱，无论欣赏影碟还是玩游戏，视听感觉都是一流。这套整机的价格也控制在了7500元以内。

## 驱动热报

**1 Intel**：2003年11月13日，Intel发布Software Installation Utility最新驱动5.1.0.1008多语言版For Win98 SE/Me/2000/XP/2003 Server。它能使你的Windows操作系统认识从i810、810E到865PE、865GV、875P等全线Intel芯片组，并自动安装相应的Inf文件以发挥芯片组的功能，例如对AGP 8×、USB 2.0、ATA 100的支持，从而使主板发挥最佳性能。推荐使用Intel芯片组主板的朋友更新。

**2 VIA**：2003年11月13日，威盛发布AC'97声音芯片最新Combo驱动3.90a版For Win98 SE/Me/2000/XP，适用于VT686A/VT686B/VT8231/VT8233/VT8233A/VT8233C/VT8235/VT8237等南桥芯片所配的AC'97 Codec。3.90a版驱动修正了许多Bug，推荐使用VIA AC'97声音芯片的朋友更新。

**3 Realtek**：2003年11月22日，瑞昱发布ALC100/P、ALC101、ALC200、ALC201、ALC201A、ALC202、ALC202A、ALC650、ALC655、ALC658、ALC850 AC'97声音芯片最新驱动3.52版For Win98 SE/Me/2000/XP。这是瑞昱为其ALC系列AC'97 Codec量身定做的驱动和应用程序，新版驱动增加了许多新的功能特征并修正了不少问题，推荐主板上采用相关Codec芯片的用户更新。

**4 ATI**：2003年11月21日，ATI发布RADEON系列显卡HydraVision工具最新3.25.9004Basic版For WinMe/2000/XP。这是ATI显卡实现多头显示功能必不可少的软件，它允许你为每个显示器设置独立色彩深度、刷新率和分辨率，使多个显示器分别显示一个桌面的不同部分，并能使单个显示器切换使用多个桌面，使桌面菜单及窗口半透明显示等。

**5 SiS**：2003年11月19日，矽统发布SiS 650/651/M650/M652/740系列芯片组内置显示芯片最新驱动2.21-4.14.10.2210版For Win9X/Me，包括最新的驱动设置调试工具，支持SiS648FX、650、M650、650GL、650GX、651、M652、655、661FX、740、745、746、746FX、748和760芯片组。

本栏目驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（信息截止到2003年11月26日）。

PC online.com.cn 太平洋电脑网

| 中关村配件参考价格 单位：人民币（元） | | | |
|---|---|---|---|
| CPU | Pentium 4 | 2.4B/2.4C（散装478针） | 1310/1420 |
| | Pentium 4 | 2.64C/3.0C GHz（盒装800MHz FSB） | 1470/2400 |
| | 赛扬（散装） | 1.3（T）/1.7/2.0/2.4GHz | 295/425/505/545 |
| | Athlon XP（散装） | 1800+/2000+/2200+/2400+ | 440/500/550/640 |
| 内存 | 现代 | PC133 SDRAM 128/256MB | 240/400 |
| | 现代 | DDR266 128/256MB | 180/280 |
| | Kingmax | PC150 SDRAM 128MB | 270 |
| | Kingmax | DDR333 256/512MB | 315/635 |
| | Kingmax | DDR400 256/512MB | 330/645 |
| | 金士顿 | DDR333 256/512MB | 345/660 |
| 硬盘 | 迈拓 金钻9代盒装 | 80/120GB | 665/870 |
| | 西部数据 | 800BB/800JB/1200JB | 530/645/825 |
| | 西部数据 | 2000JB/2500JB | 1660/2140 |
| | 希捷 酷鱼7200.7 | 40/80/120GB | 450/555/720 |
| | 日立 笔记本硬盘 | 20/30/40GB | 870/970/1100 |
| 主板 | 华硕 | P4P800（865PE）/A7N8X（nForce2 SPP） | 1050/880 |
| | 微星 | 865PENeo2-S/KT6 Delta-LSR（KT600） | 930/699 |
| | 技嘉 | 8IG1000（865G）/8I848E（848P） | 930/650 |
| | 升技 | IS7-E（865PE）/NF7（nForce2 SPP） | 870/770 |
| | 精英 | PF1（865PE）/L7VTA（KT400） | 1150/550 |
| | 华擎 | P4I45PE（845PE）/K7VM2（KM266） | 480/420 |
| | 硕泰克 | SL-86SPE（865PE）/KT600-C（KT600） | 830/599 |
| | 昂达 | P5PE（865PE）/P4D3（845D） | 790/440 |
| | 磐正 | 4PCA3I（875P）/8K9A9I（KT400A） | 880/560 |
| | Intel原厂 | D845PESV/865PERL/865GBF | 660/760/970 |
| 显卡 | 华硕 | A9600SE-TD 128（R9600SE 128MB） | 1199 |
| | 微星 | FX5200-T 64MB<br>Ti4200-TD8X（64MB DDR） | 580/999 |
| | 丽台 | A340T（FX5200 64MB）<br>A310 TD（FX5600 128MB） | 650/1280 |
| | 艾尔莎 | 511 64MB DDR/518L/960FX PRO | 370/459/1299 |
| | 旌宇 | 掠夺者FX5200 128DT/擒雷者FX5600 256DV | 799/999 |
| | 昂达 | 闪电9520战斗版 64MB/闪电9560 128MB | 499/899 |
| | 硕泰克 | SL-MX440-S6T 64MB/5200-XD 128MB | 350/599 |
| | 万丽 | R9200-128D /Ti4208-64D | 588/666 |
| 显示器 | 三星LCD | 173V/171S/153S/151N | 3699/3880/2950/2799 |
| | 三星 | 785MB/783MB/765MB/763MB | 1450/1350/1260/1160 |
| | 明基 | K781/A771/A770/77g | 1399/1190/1099/988 |
| | 明基LCD | FP557s白/FP581s白/FP591/FP767黑 | 2799/3149/3999/4090 |
| | 美格 | 570FS/770FT/786FT II /796FDX5 | 888/999/1199/1499 |
| | 飞利浦LCD | 150B/150P4/170S4/180B2 | 2750/3300/3399/4199 |
| | LG | T710S/774FT/F702B/F710B | 998/1288/1300/1320 |
| | 优派LCD | VE155/VE500/VG500/VE700 | 2890/2990/3090/3990 |
| 光驱与刻录机 | 52速CD-ROM | 昂达/华硕/三星/爱国者 | 170/180/180/175 |
| | 16速DVD-ROM | 三星/昂达/明基/华硕 | 305/285/315/315 |
| | 明基刻录机 | 5224P2/4824P2 | 399/380 |
| | 华硕刻录机 | 4824A/5224A | 370/375 |
| 键盘鼠标 | 明基 | 52MU+Mouse绝代双娇二代/52MA | 210/120 |
| | 爱国者 | 玉麒麟（手写）/超薄手感王 | 170/78 |
| | 微软 | Internet Keyboard Pro网络键盘加强版 | 359 |
| | 罗技 | 网际无影手滑鼠键盘组/网际多媒体键盘 | 599/95 |

以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2003年11月26日。

# 新鲜打造个人网站

系列教程之二十二

## 迈向专业——PHP环境设置与基础入门

■Simple Palace工作室

通过前几期的介绍，相信你一定对ASP环境下的动态主页制作有了较深刻认识。ASP功能比较强大，学习起来又相对简单，对初学者尤其实用。但你知道吗？很多大型网站甚至是门户级网站的论坛或新闻系统使用的都是PHP，例如搜狐、网易等。PHP向来以专业著称，让无数的主页制作者为之倾倒，那么什么是PHP，它到底有什么迷人之处，又该如何进行配置和使用呢？在本期中，就随我一起迈向专业，一同走进PHP精彩的互动世界吧！

### 一、PHP的精彩之处

PHP最早是在1995年发布的，是Personal Home Pages（个人主页）的缩写，作为Perl脚本的一个子集。随着PHP的不断发展，它的功能日渐强大，从3.0版本以后，PHP的正式名称已变成"PHP:Hypertext Preprocessor"（超文本预处理语言）。天哪，好奇怪的名字，怎么全称的第一个词还是一个叫"PHP"的缩写啊？其实这就是所谓的递归缩写，题外话就不多说了。PHP之所以受到众多大型网站的青睐，主要源于它如下的非常之处。

**1.PHP最大的特点就是免费。** 你可以从PHP官方网站上自由下载（http://www.php.net），使用PHP的用户无需支付任何版权费。源代码完全公开，所有PHP代码都可以自由交流。这使得PHP的版本更新速度非常快，功能也越来越强大，目前PHP的最新稳定版本为PHP 4.3.4。

**2.代码执行效率高。** 与其他解释语言相比，PHP消耗更少的系统资源，尤其当PHP作为Apache服务器的内嵌模块运行时表现最为出色。PHP 4的脚本引擎——Zend，使用了一种更高效的"编译执行"模式，比起PHP 3的"解析执行"模式来有较大不同。

**3.强大的数据库支持。** PHP几乎支持所有主流和非主流的数据库，像MySQL、Microsoft SQL Server、Informix、Sybase、Oracle等。这样一来，PHP就可以被各种不同类型的用户所使用。

**4.语法结构简单。** PHP结合了大量C语言和Perl语言的特色，编写方便而且易懂。尤其对于广大使用C语言的用户来说，几乎无需重新学习，只需了解PHP的基本语法即可开始程序设计。也许你对C语言知之甚少，但不要灰心，从基础学起，活学活用，一定会在短期内取得立竿见影的效果。

### 二、PHP工作环境的配置

对PHP有一个基本的了解之后，我们就来对PHP的工作环境进行配置。相信具备了ASP的基本知识，你也可以按部就班地对PHP工作环境进行设置了。据Apache称，全球64%的主页服务器都在使用Apache，它稳定可靠而且安全。一般来说，Apache+PHP+MySQL这三者的组合被誉为黄金搭档，也是众多PHP网站的首选搭配。那么本文就以它们为例进行讲解。

首先你得下载PHP、Apache和MySQL这三款软件。PHP可以从http://cn.php.net/get/php-4.3.4-Win32.zip/from/this/mirror下载，这是一个ZIP格式的发行包（**注意：非安装文件**），6.98MB；Apache可以从http://apache.linuxforum.net/dist/httpd/binaries/win32/apache_2.0.48-win32-x86-no_ssl.msi下载，这是今年11月才刚刚发布的2.0.28版，5.72MB，MSI是一种Windows支持的安装程序；而MySQL可从http://www.mysql.com/get/Downloads/MySQL-4.0/mysql-4.0.16-win.zip/from/http://mysql.linuxforum.net/下载到，22.7MB。

#### 1.Apache的安装与调试

Apache的安装非常简单，执行Apache的安装程序进入安装向导，在接受了许可协议后，就会看到如图1所示的界面。从上到下分别填写域名、服务器名和管理员E-mail，然后单击"Next"逐步完成安装。在Apache安装完成之后，它可以作为WinNT/2000/XP/Server 2003的服务来运行，也可以作为单独的程序来运行。接下来我们测试一下Apache是否被正确安装，启动Apache，在浏览器中输入

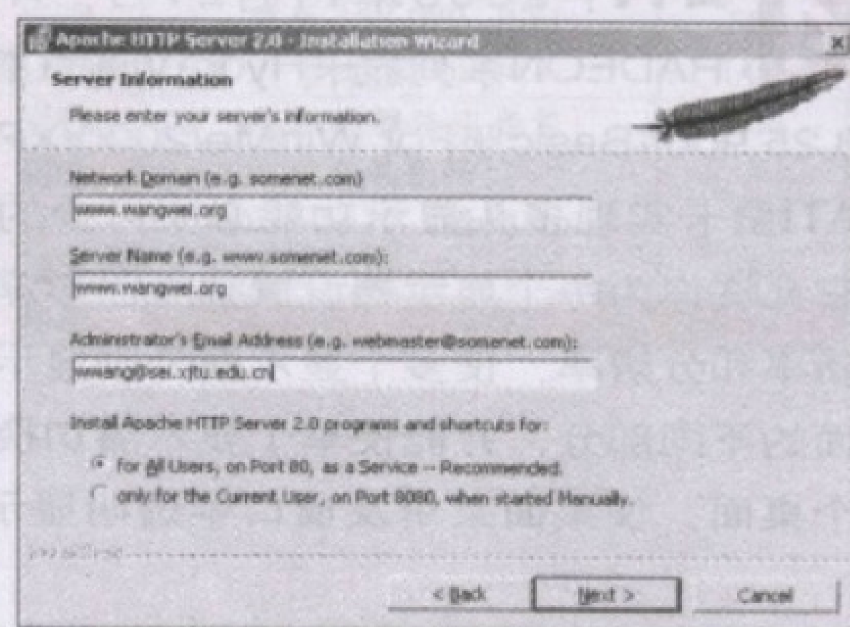


图1

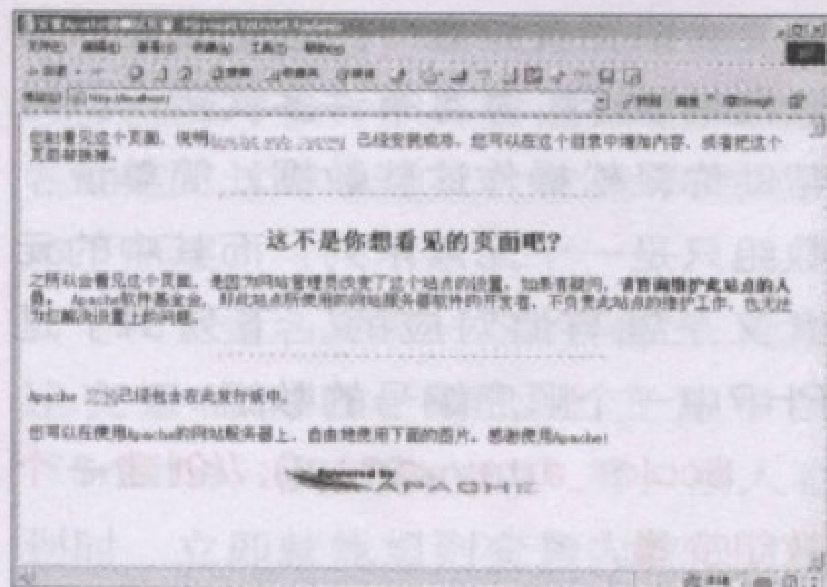


图2

http://127.0.0.1/或http://localhost/，如果能正确显示如图2所示的页面，则表明一切正常。当然，我们也可以修改C:\Program Files\Apache Group\Apache2\conf中的Httpd.conf文件来对Apache进行配置，其中DocumentRoot "C:/Program Files/Apache Group/Apache2/htdocs"这一句表明了站点主目录的默认位置，大家可以根据自己的情况修改此路径。Apache的其它设置这里就不具体介绍了，大家有兴趣就自己慢慢摸索吧。

**2.让PHP和Apache一起协同工作**

安装完Apache之后，就可以把PHP安装为Apache的一个SAPI模块了。安装前要先停止Apache服务，可以左键单击系统托盘中的Apache图标，选择"Apache2"→"Stop"。也可以选择"开始"→"程序"→"Apache HTTP Server 2.0.48"→"Control Apache Server"→"Stop"。然后将刚才下载的Php-4.3.4-Win32.zip解压缩到你准备放置PHP的目录中，例如C:\Php，可以看到当前PHP目录中有很多目录和小文件。将其中的Php.ini-dist文件拷贝到系统目录中，例如C:\Winnt，并改名为Php.ini，接着复制Php4ts.dll文件到系统目录下的System子目录中，然后在C:\Program Files\Apache Group\Apache2\conf中找到Httpd.conf文件，用记事本编辑它，添加如下4个语句，实际上添加在任何位置都可以，但为了简单起见，我们添加到文件最底部。

```
ScriptAlias /php/ "C:/php/"
AddType application/x-httpd-php .php
AddType application/x-httpd-php .phtml
Action application/x-httpd-php "/php/php.exe"
```

这是什么意思呢？第一行是指明PHP所在的目录，第二行与第三行则是让Apache能够识别PHP的网页文件扩展名，例如"php"和"phtml"，第四行是指明PHP执行程序所在的目录。

接下来启动Apache，我们测试一下PHP和Apache能否一起工作。新建一个名为Test.php的文件，输入如下代码并且将其放到站点的主目录下（默认为C:\Program Files\Apache Group\Apache2\htdocs）。

```
<html>
<head>
<title>php测试脚本</title>
</head>
<body>
<?php
phpinfo();
?>
</html>
```

为了让Apache默认支持中文，我们还要做一些小修改，选择"开始"→"程序"→"Apache HTTP Server 2.0.48"→"Configure Apache Server"→"Edit the Apache httpd.conf Configuration File"，替换"AddDefaultCharset ISO-8859-1"为"AddDefaultCharset GB2312"，重启服务后，此修改才会生效。然后用浏览器打开http://127.0.0.1/test.php，如果能看到如图3所示页面，那么恭喜，这表明你的PHP和Apache已经配置成功了。

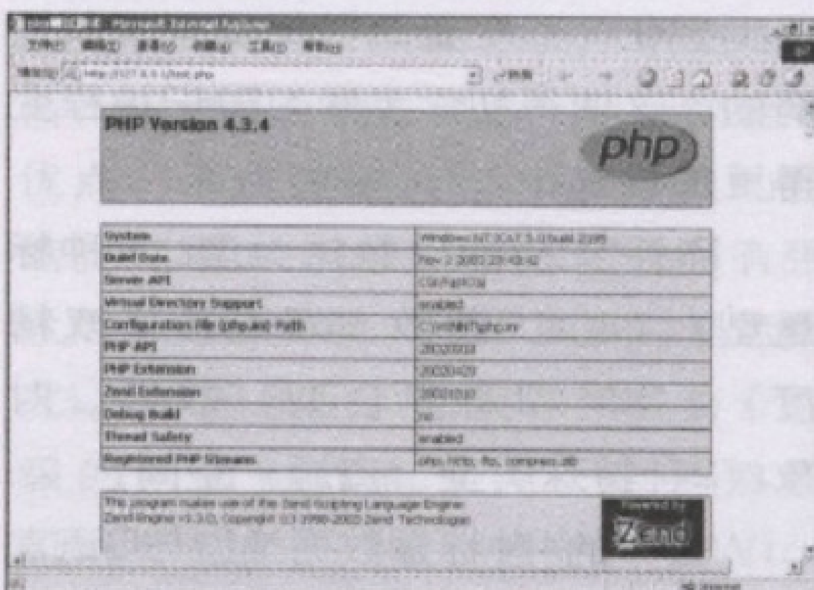


图3

**3.安装MySQL**

MySQL的安装也很简单，首先解压缩，然后执行Setup.exe，按照默认设置一路Next即可。启动C:\mysql\bin\winmysqladmin.exe配置程序，首先会弹出用户名和口令的设置窗口，按照自己的需要设置之后，即可弹出如图4所示的设置窗口。在实际

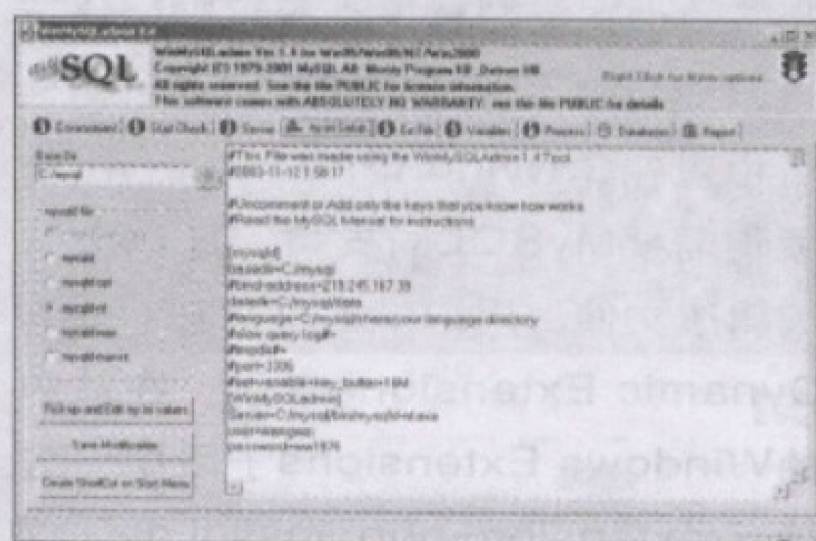


图4

使用中，由于MySQL数据库的管理操作比较复杂，从而给开发和使用带来不便。所以我们给大家介绍一款功能强大的使用Web界面的MySQL管理工具——phpMyAdmin。phpMyAdmin是一款用PHP编写的，可通过因特网控制和操作MySQL的管理软件。它可以对数据库进行一些常规的操作，例如建立、复制和删除数据等，适合初学者使用。而且它还能显示MySQL的运行信息、系统变量、显示进程、重启数据库等，也是MySQL管理员的好帮手。下载地址为：http://www.skycn.com/soft/10687.html，1.92MB，目前最新版本为2.5.4。

phpMyAdmin的安装很简单，将其解压到网站主目录下（默认为C:\Program Files\Apache Group\Apache2\htdocs），然后通过浏览器访问http://localhost/phpMyAdmin-2.5.4/index.php即可。phpMyAdmin的主界面如图5所示，初始页面应该是英文的，只要在右侧的"Language"下拉框中选择简体中文即可。默认情况下phpMyAdmin只允许本地计算机访问，要想从外网访问，可以修改配置文件Config.php。通过phpMyAdmin对MySQL进行配置

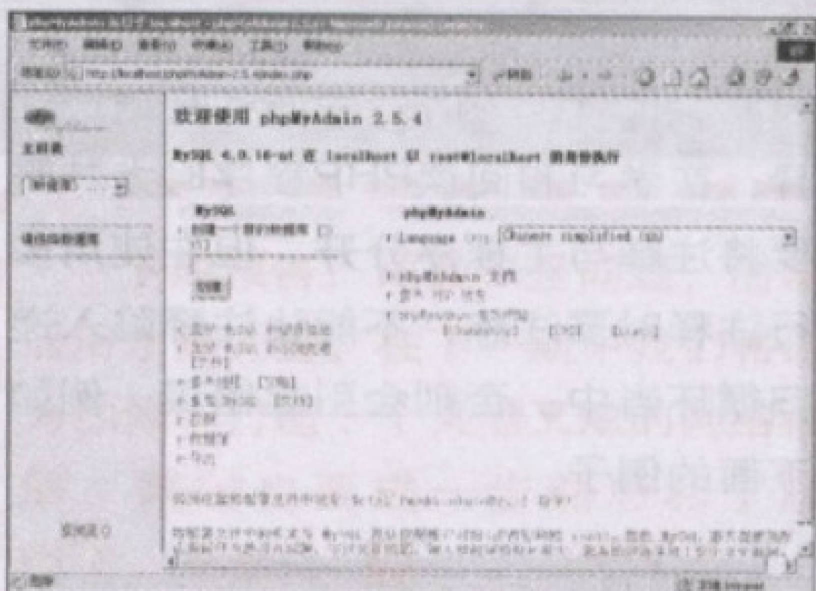


图5

比较简单，这里不作详细说明，希望大家自己多试试。

为了在PHP中加入MySQL模块，我们还要配置上文曾提到的拷贝至系统目录并改名为Php.ini的文件（位置在C:\Winnt\Php.ini），由于我们需要MySQL的支持，所以需要编辑该文件。用记事本打开它，找到Dynamic Extensions字段，在其中的Windows Extensions子段中，去掉“;extension=php_mssql.dll”这一行的注释，即删掉行首的“;”，这样PHP就配置好了。Apache、PHP和MySQL也就可以联合起来工作了。

## 三、PHP语法轻松入门

PHP的语法和C语言非常相似，可以说是从C语言演变过来的，如果你学过C语言，就会发现PHP非常容易上手。事实上，任何动态主页的制作都不可避免地要用到相关的语法知识，而PHP由于跟普通的C语言非常接近，学习起来也相对较为容易。下面就从常用的语法结构入手，为你讲解PHP的基本语法知识，旨在抛砖引玉。

### 1.程序注释

在PHP的程序中，加入注释的方法很灵活，可以使用C语言、C++语言或UNIX的Shell语言的注释方式，而且也可以混合使用。例如：

```
<?php
 echo "这是第一种例子。\n"; // 本例是C++语法的注释
 echo "这是第二种例子。\n"; /* 本例采用多行的
注释方式 */
 echo "这是第三种例子。\n"; # 本例使用UNIX Shell语法注释
?>
```

也就是说，可以使用“//”、“#”和“/*……*/”的形式来进行注释，在学习和阅读PHP程序时尤其需要将注释与主程序分开，但在使用多行注释时要注意，不能让注释陷入递归循环当中，否则会引起错误，例如下面的例子。

```
<?php
/*
 echo "这是错误的示范。\n"; /*
递归注释会引起问题 */
 */
?>
```

### 2.引用文件

PHP最吸引人的特色之一就是它的引用文件功能。用这种方法可将常用的功能写成一个函数放在文件之中，然后引用时调用这个函数就可以了。

引用文件的方法有两种：Require和Include。使用Require引用时的书写格式类似“Require("MyRequireFile.php");”。这个函数通常放在PHP程序的最前面，PHP程序在执行前，就会先读入Require所指定的文件，并将它变成PHP网页的一部份，常用的函数亦可用这个方法将它引入网页中。

使用Include引用时的书写格式类似“Include("MyIncludeFile.php");”。这个函数一般是放在流程控制的处理部分中。PHP网页在读到Include指定的文件时才将它读进来，用这种方式可以把程序执行时的流程简化。

### 3.变量和数据类型

①数据类型：PHP是一种类型化要求较弱的语言，这一点大概是它与C语言间的主要差别。在PHP中声明一个变量时不必指出其数据类型，而该数据类型取决于使用该变量的上下文。例如在C语言中，“int i=100;”定义了一个整型变量，而在PHP里，可使用“$i=100;”，而且以后要让$i变成一个串也无需作任何说明。这就是弱类型化，即变量的数据类型强制是弱的，这使得初学者学习PHP编程变得更加容易。

PHP支持如下数据类型：4种标量型：布尔、整数、浮点数（双精度）、串；2种复合型：数组、对象；2种特殊类型：资源、空间。

其中的4种标量数据类型与C语言等其它语言中的定义相同，在此不多讲解。不同的是像“True”等PHP的保留字也可以作为变量名，但不建议这样使用，容易引起混淆。而复合数据类型是超出简单标量值范围的数据类型，数组就是最明显和应用最广泛的复合数据类型之一。它们允许大量数据的表示，并且有许多实用函数可帮助你轻松操作这些数据。简单说，数组只是一个元素系列，而其中的元素又是键与值对应的。下列例子是PHP中一个顺序编号的数组：

```
 $color_array=array(); //创建一个数组变量
 $color_array[0]="red"; //分别定义该数组前3个元素所定义的值
 $color_array[1]="blue";
 $color_array[2]="black";
```

PHP数组还可以用关联数组表示法，这意味着串字符值也可以用作索引，数组键也可以是串。这一点很有用，请看下面的例子：

```
 $pc_part=array();
 $pc_part["CPU"]="2.2GHz Athlon XP";
 $pc_part["Memory"]="512MB DDR";
 $pc_part["Hard Drive"]="Segate 80GB";
 $pc_part["Video Card"]="Random 9700 pro";
```

这样定义的数组各元素含义明了，得到很多程序员的偏爱。而对象的概念是从面向对象的语言中提取出来的，其定义和使用方法也基本相同。对象不仅是一种数据类型，还是一种程序设计的完整方法而不仅仅是数据存储。这部分相对较难掌握，大家别忘了多多参考推荐的资源类网站，多看，多学，多实践就能快速掌握它的精髓。

②变量：变量的概念十分简单，变量存储数据，而被存储的数据又是可变化的。实际上变量在任何一种计算机语言中都可以看到（还记得ASP中的VBScript语言吗？），大家对这个应该不会陌生。PHP中的变量标示符是区分大小写的，必须以一个美元符号“$”开头，后面跟字母、数字、下划线或扩展的ASCII码字符，例如：

```
 $a="90";
 $c=$a+$b;
 $name="Allen";
 $email="someone@some.com";
 $time_start="1995";
```

虽然变量的命名没什么限制，但优秀的程序员一般都会遵循正确的命名约定，这里也建议大家遵守规范，如下所述：

A.变量名要有一定的含义，能描述变量的内容，像以上变量中的"$name"和"$email"等，别人看到时，立即就能想到变量内容很可能是名字和E-mail地址，便于阅读和维护代码；

B.变量名不能太长，应尽量在变量名保持精确的前提下缩短它，比如从含义明显的单词成分中取开头几个字母。例如，把"NumbersOfCharacters"变量名缩短成"CharNum"；

C.变量名要便于阅读。标示符中有多个单词时，可以用下划线来分隔，或者把每个字母的首个字母大写。例如"$time_start"或$TimeStart；

D.选择一种格式并坚持使用它，这可以统一你的编程风格，便于阅读和维护，这也是高质量代码的基本要求。

## 四、运算符和表达式

PHP中的运算符和表达式与C语言也非常接近，主要有以下几类：

**1.算术运算符号**：

+：加法运算；-：减法运算；*：乘法运算；/：除法运算；%：取余数；++：累加；--：递减。

**2.字符串运算符**：只有一个，就是英文句号"."，它可以将字符串连接起来，变成合并的新字符串。

**3.赋值运算符**，如下所示：

=：将右边的值连到左边

+=：将右边的值加到左边

-=：将右边的值减到左边

*=：将左边的值乘以右边

/=：将左边的值除以右边

%=：将左边的值对右边取余数

.=：将右边的字符串加到左边

**4.位运算符**：这部分内容也跟C语言比较接近，有少量不同之处，主要包括有：

&：且（And）

|：或（Or）

^：异或（Xor）

<<：向左移位

>>：向右移位

~：取1的补数

**5.逻辑运算符包括**：<、>、<=、>=、==、!=、&&、and、||、or、xor、!等。

**6.其他运算符号**，如下表所示。

$：变量

&：变量的地址（加在变量前）

@：不显示错误信息（加在函数前）

->：类的方法或者属性

=>：数组的元素值

?:：三元运算子

其中比较特殊的是三元运算子"?:"，理解起来相对比较困难，举例来解释一下：

```
(expr1) ? (expr2) : (expr3);
```

若Expr1的运算结果为True，则执行Expr2；否则执行Expr3。实际上它有点类似If……Else循环，但可以让程序较精简有效率。

## 五、流程控制

PHP的流程控制也与C语言极类似，有常见的If……Else循环、Do……While循环、For循环和Switch循环4种循环，还有Break及Continue两个流程控制指令。

## 六、函数和类

在PHP中，用户可以自行组合函数或类，而且函数名不区分大小写。PHP中的函数和C语言一样，包括有返回值和无返回值两种。

PHP作为一种高效的网络编程语言，由于具有编写灵活、运行快速等优点，而迅速成为Web程序员的首选。实际上，由于Linux系统具有强大的服务器功能，PHP更多时是运用在Linux系统上，如果你想成为专业级的网页制作高手，一定要熟悉Linux环境才行哦！当然，在Windows环境下，PHP的大部分功能也能得以发挥，关键要看你如何使用了。另外，如果你觉得Apache不好用，也可以使用IIS或PWS等网页服务器来配置PHP。无论如何，适合自己的才最重要。

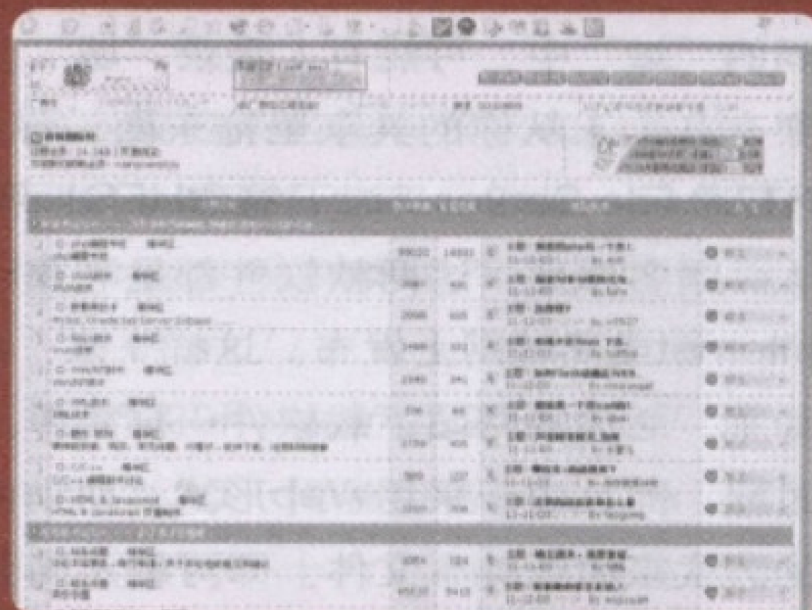
**本期推荐**

**资源类网站：**

1.中国PHP在线（http://phpzx.51.net/，如图6）：名字叫得很大，内容确实也不错，非常值得推荐。它的更新比较迅速，而且主要以实例操作为主，无论是初学者还是编程高手，都能在此找到适合自己的学习资源。


图6

2.中国PHP联盟（http://www.phpx.com/，如图7）：从国内较早的PHP技术网演变而来，并由几位PHP技术高手支持。由于PHP发展过于迅速，现在该网站仅仅保留了论坛部分，上面各路PHP高手云集，让不少PHP爱好者趋之若鹜。


图7

3.PHP官方网站（http://www.php.net，英文）：这是PHP的大本营，在这里你可以找到关于PHP的最新消息和软件版本，就连那些PHP高手也常常造访这里以获取最新信息。你能在这里找到几乎关于PHP的一切，包括中文等语言版本的手册、批注、软件源代码甚至已经发现的Bug等，不过它是英文网页，阅读起来相对较难一些。

**下期预告**：语言不是问题，活学活用才是关键。在下一期中我们将会为你倾心打造一个又酷又炫的网络相册，同时也要进一步熟悉和了解PHP，下期见！

# 快乐分享，我就喜欢！

## ——分钟创建共享网站

■广东 GZ

虽然现在“P2P”软件多得满天飞，但和好朋友分享电脑中的好东西仍然是件令人苦恼的事情：真正的P2P软件速度太慢，分布式的又没法和朋友交流；E-mail允许的附件通常很小；用QQ或MSN吧，不知道什么时候就断线，虽然现在有了断点续传功能，可还是会经常无响应；自己架设FTP？太难了吧。想来想去还是拆硬盘吧，每隔一段时间，拿着硬盘往返几十公里，虽然不那么理想，但总算解决了问题。真的解决了吗？生活就是这样，尽管你生来一副热心肠，但好事总要多磨。其实，不光是这一对相距很远的难兄难弟，就连近在咫尺的同事们共享个文件也不轻松。大家可能在不同的“域”中，可能有人登录“域”，有人没有，有人可能设了密码，有人干脆没访问权限。就算这些都不是问题，只要有几个人从你的共享里拖东西，你的电脑准保慢死。嘿嘿，苦恼吧？好在有一些程序员也意识到了这个问题，于是HTTP File Server（以下简称HFS）和WWW File Share Pro（以下简称WFSP）就这么诞生了。

顾名思义，这两款软件都是利用HTTP协议来提供文件共享的工具，你可以将想要共享的文件以Web页面的方式在Internet或局域网上发布，这样一来，对方只要用浏览器访问你的共享，用支持断点续传的下载工具就可以啦，就像去”华军“之类的网站下载软件一样简单。最重要的是，这个发布过程很简单，无论是发布者还是访问者几乎都不需要学习过程。而且由于采用Web形式，对访问者来说，界面也比FTP友好多了。另外，HFS还提供一种名为“虚拟文件系统”的方式来组织共享文件，即可将不同分区及目录中的文件放在一个“虚拟目录”中共享，这样一来，共享的设置及管理就易如反掌了。好了，闲话少说，让我们来看看具体该怎么做吧。

## 一、HTTP File Server篇

HFS的最新版本为1.5e，是绿色软件，而且只有一个名为Hfs.exe的执行文件，只要将压缩包解开就可以用了，简单吧？当然为了方便，最好在桌面上建个快捷方式。HFS的主界面非常清爽（图1），其大部分设置都在“Menu”中，而不是打开设置窗口之类的东西，其中的项目还真不少（图2）。不过别紧张，默认设置一般都可以不动，只要一步就能生成HTTP的共享站点哦。

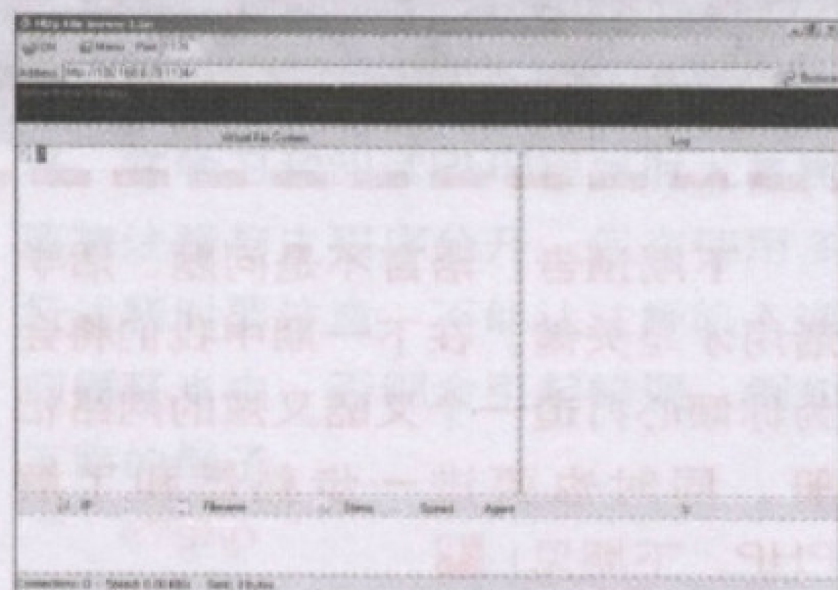


图1

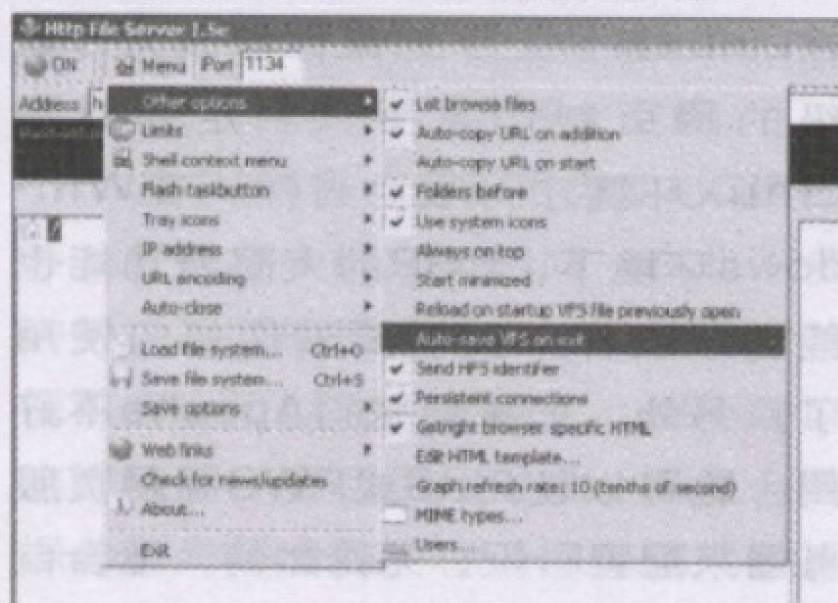


图2

### 1.快速共享，1分钟搞定

在主界面左侧的“Virtual File System”窗口的空白处，单击鼠标右键，选择“Add Files”和“Add Folder”，然后选择相应的文件或目录即可。如果你选择的是目录，确定后会弹出写有“XXX，Do you want it auto-updated?”字样的提示窗口（XXX代表目录的完整路径）。选“是”的话，该目录将被设置为自动更新目录。以后你往该目录中添加任何文件或目录时，添加的内容都会被

自动发布；选“否”的话，以后被删除或改名的文件及目录会在发布页面中消失，但目录中的其它变化则不会在页面上有任何体现。另外，设为自动更新的目录会以红色图标显示，而普通目录则以黄色显示（图3）。

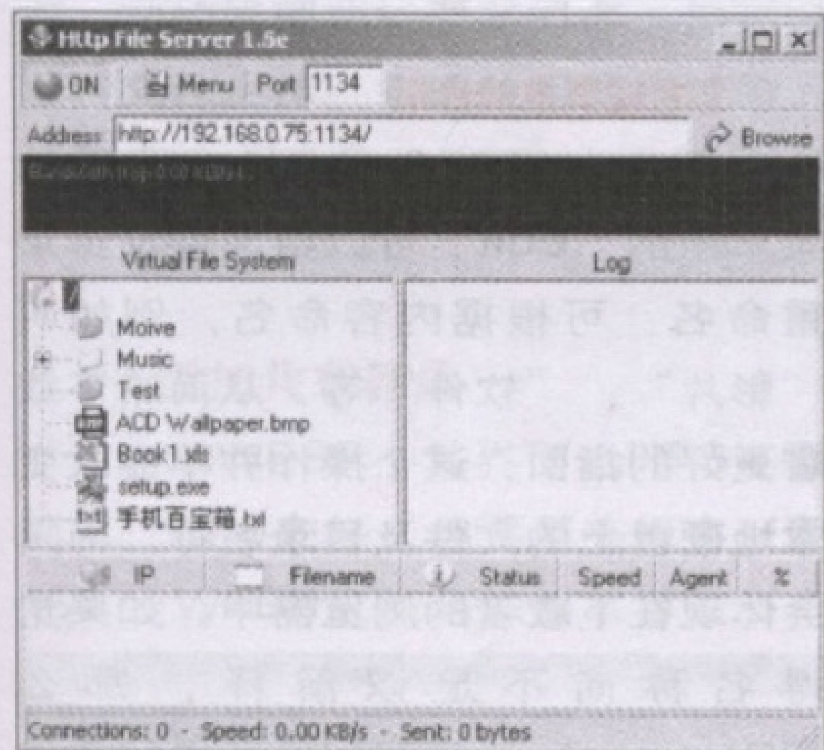


图3

其实，只要完成上面这个简单的添加步骤，你的共享站点就已经建好了，快来点击地址栏右侧的“Browse”看看效果吧，怎么样，还不错吧（图4）。如果你和朋友都处于

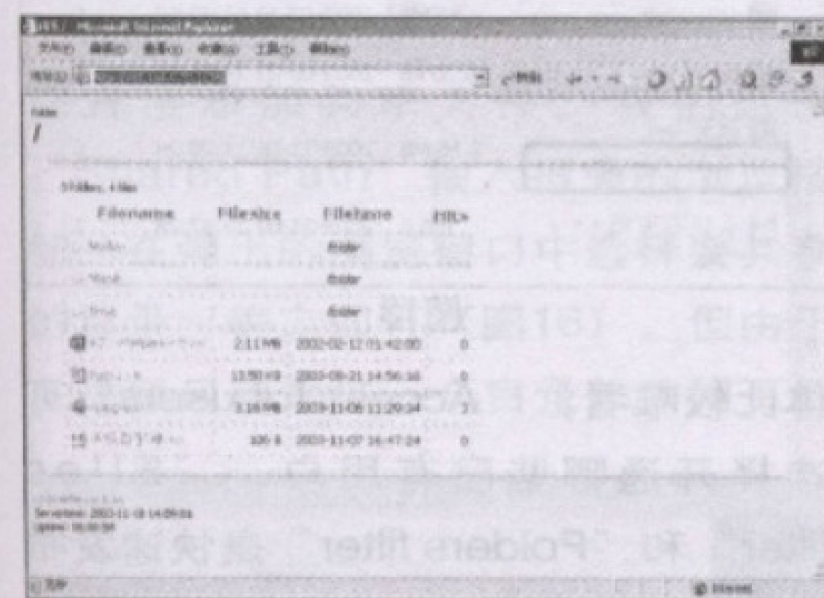


图4

局域网中或你是具备外网地址的宽带用户，那么只要你把地址栏中的IP地址和端口号告诉他，他就可以访问你的共享站点了，就这么简单！如果你在一个局域网里且不具备外网地址，而你的朋友又不在这个局域网中，那就糟糕了，这种情况下必须要有网管的参与才能实现HTTP共享了。举例来说，如果你是长城宽带的用户或你在单位，你朋友在家，那么你就很可能无法通过HTTP把文件共享给你的朋友，他访问时会出现“找不到服务器或发生DNS错误”这样的提示。

这款软件同样适用于ADSL等拨号上网的用户，虽然每次拨号得到的IP不同，但HFS会自动绑定新的IP地址。只是如果使用期间出现断线情况，那么下载一方就需要在下载软件中修改IP地址和端口号了。

## 2.进阶设置，助你变高手

如果是临时共享一下自己的文件给朋友下载，以上说明对你已经足够了，但如果你想长期建立共享，并且要对下载做一些设置，那么就请继续往下看吧。其实HFS的功能很强大，说它可以取代FTP也不为过。

### ①端口设置

Menu右边的“Port”用于指定HTTP服务器端口，默认每次新建共享时软件都会随机生成一个端口号，都是4位数字，对于下载方来说输入麻烦又不好记。最好的办法就是将其改为“80”，这是标准端口号，可以不写，所以访问者只要输入IP即可。但要注意，修改必须在“Off”状态下进行（图5），另外，经常改变端口也是防止外人登录的好办法。

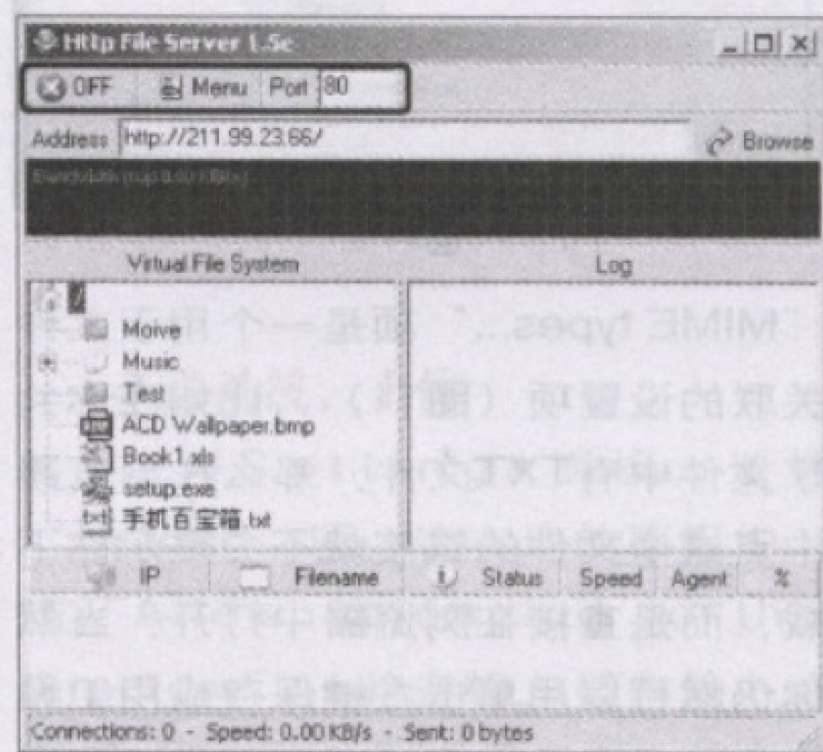


图5

### ②设定访问密码

如果不希望不相干的人光顾你的共享网站，那么最简单的方法就是设置用户及密码（注意区分大小写）。访问加密可以针对整个网站，也可以针对某一个目录。右键单击左侧窗口中的“小房子”图标，然后选择“Set user/pass...”设置用户名及密码即可对整个网站加密，成功后“小房子”旁边会出现一把锁（图6），最后别忘了把用户名和密码告诉你的朋友哦。

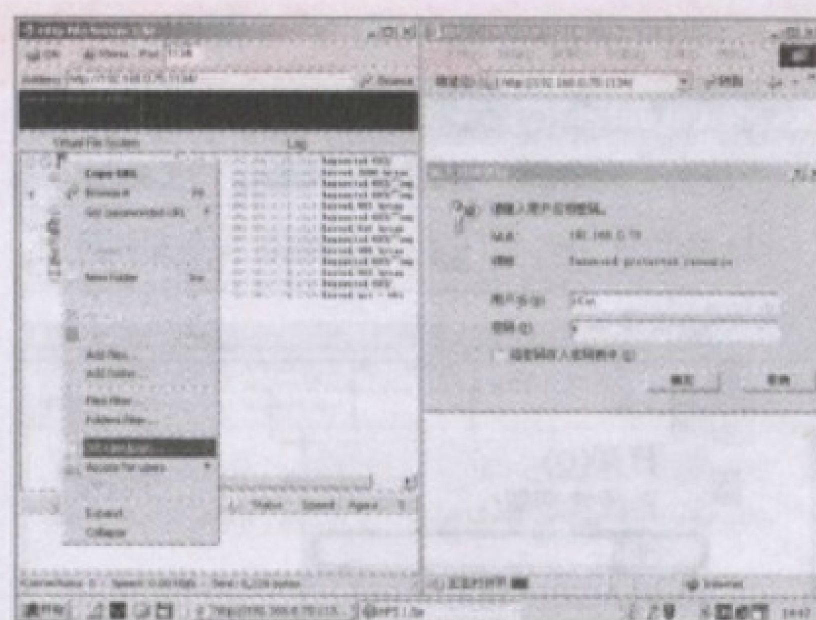


图6

### ③“URL encoding”菜单

这里的两个选项必须选上（图7），其作用是当你用HFS发布的文

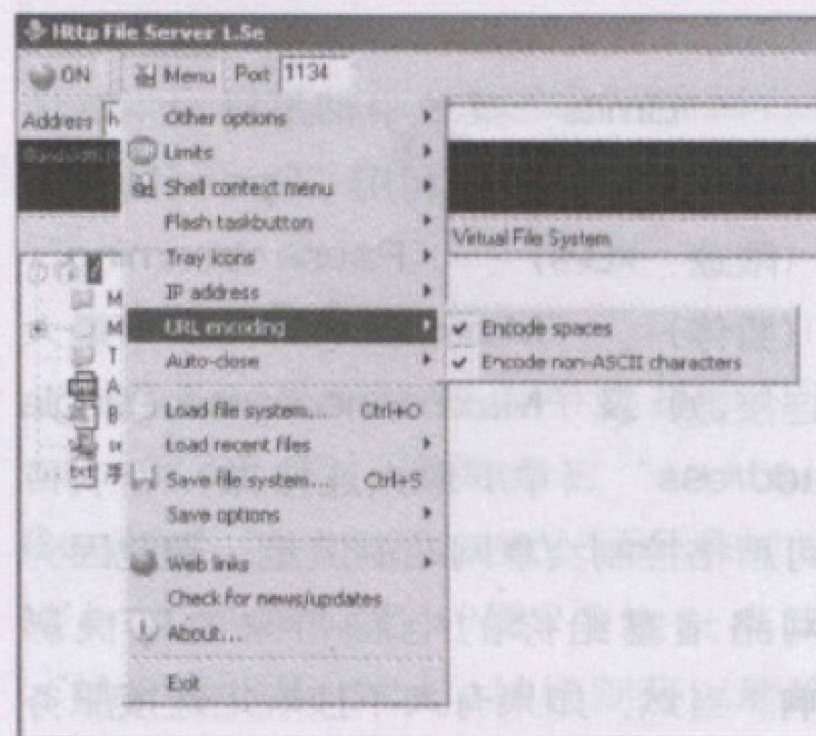


图7

件名或目录名含有汉字和空格时，它可以对其进行编码，例如，我们在下载中会发现有类似下面这样的地址“http://www.site.com/Pub%20Folder/%E2%38.ZIP”，其中“%20”代表空格，以“%”号开头后跟两个十六进制数字就是将非标准ASCII码字符编码后的结果。汉字当然不属于ASCII码，所以中文文件名和目录名会被编码，待下载后名字会自动还原为原来的汉字。

### ④自动关闭软件

点击“Auto-close”菜单的子项“No downloads timeout”，就可以设置当服务器多长时间没有下载时软件就自动关闭，只要填入数字即可，单位是分钟。

### ⑤方便实用的右键添加

打开“Shell Context menu”菜单可以设置是否在目录及文件右键菜单中出现“HFS”项，一般设为“Add for all”即可，这样就可利用资源管理器和右键

来方便地添加共享内容了（图8）。

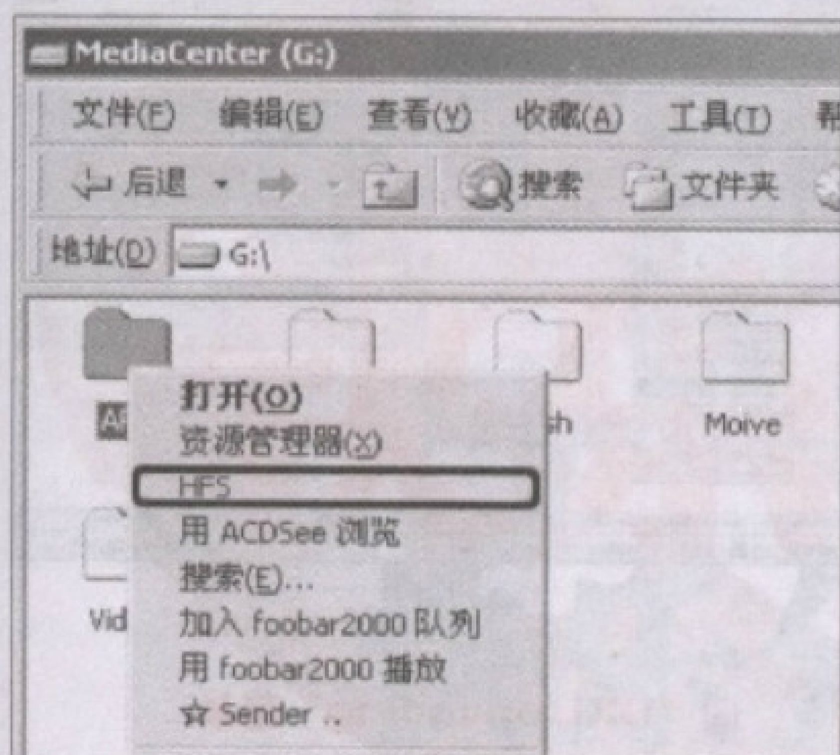


图8

### ⑥下载流量控制

“Limits”菜单中都是针对下载流量的控制项。我们利用“Speed Limit”（限速，kB/s）、“Pause streaming”（暂停）、“Max connections”（最大连接数）及“Max connections for single address”（单IP最大连接数）等项目可严格控制共享网站的流量，避免因为网络堵塞给你的电脑带来的不良影响。当然，如果有人不按规定连接服务器而又屡教不改，你还可以祭出最后一招：将其地址加入“Bans”（踢人）名单（图9）。

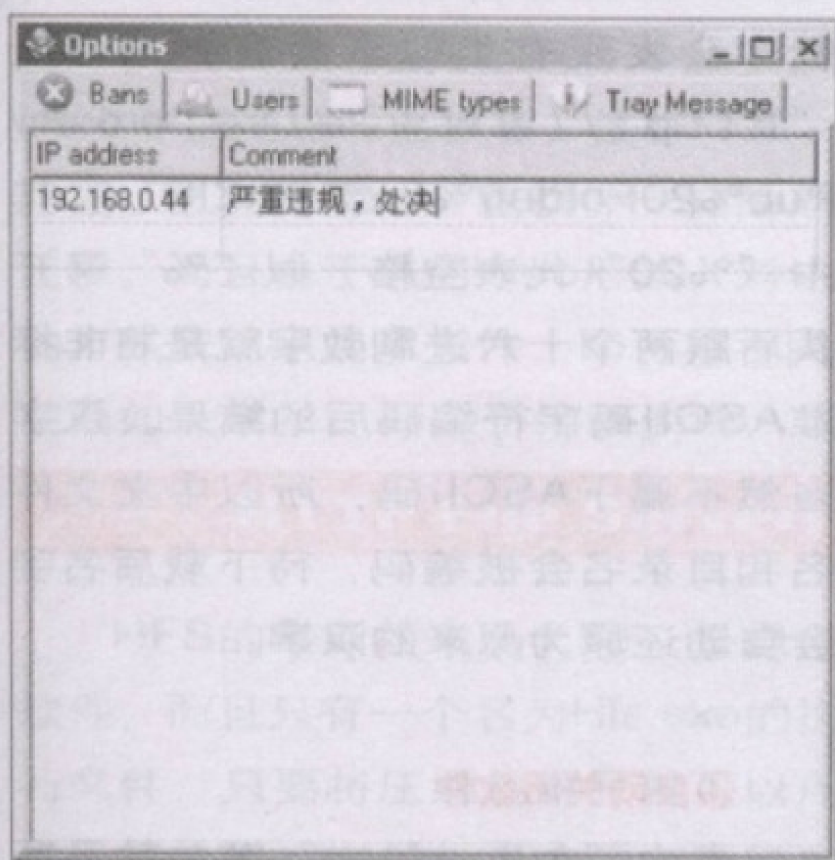


图9

### ⑦“Other options”菜单

此菜单的大部分选项都一目了然，基本是对HFS启动和关闭时自动操作的设定，注意一定要将“Auto-save VFS on exit”（退出时自动保存设置为VFS文件）和“Reload on startup VFS file previously open”（启动时载入上次的VFS文件）同时选上，这样在每次修改过共享内容后，退出时会自动保存，再启动时也会自动载入，避免重复工作。另外菜单中的“Edit HTML template...”用来编辑修改文件共享的Web发布页面，想要更漂亮些就自己修改HTML代码，没有特别要求用缺省也挺好（图10）。

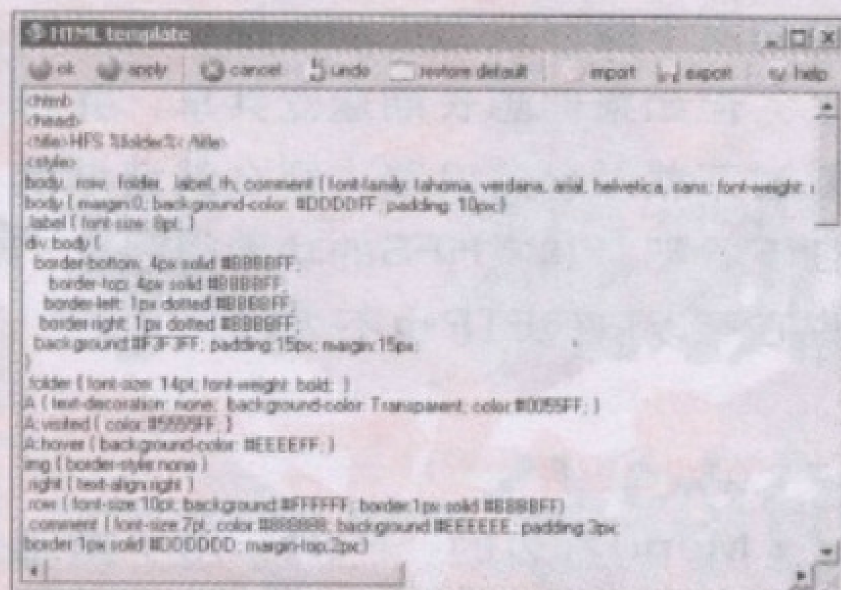


图10

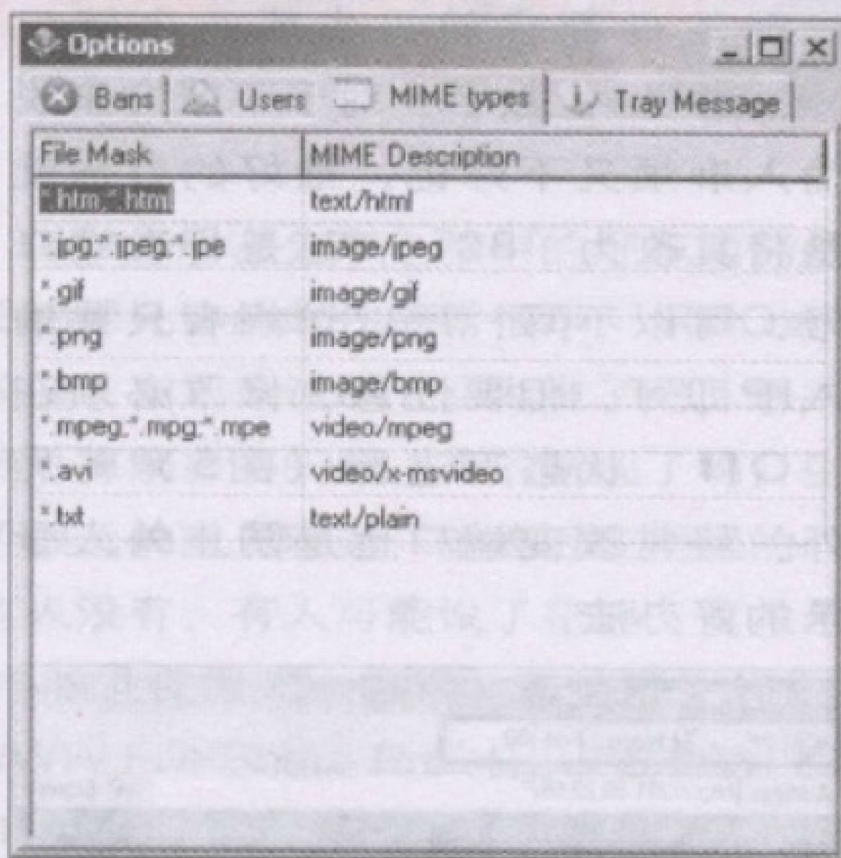


图11

“MIME types...”项是一个用于文件关联的设置项（图11），比如在你共享文件中有TXT文件，那么在浏览器中点这个文件的链接就不会提示你下载，而是直接在浏览器中打开，当然你仍然可以用单击右键保存或用工具下载。“Users...”比较重要，这里你

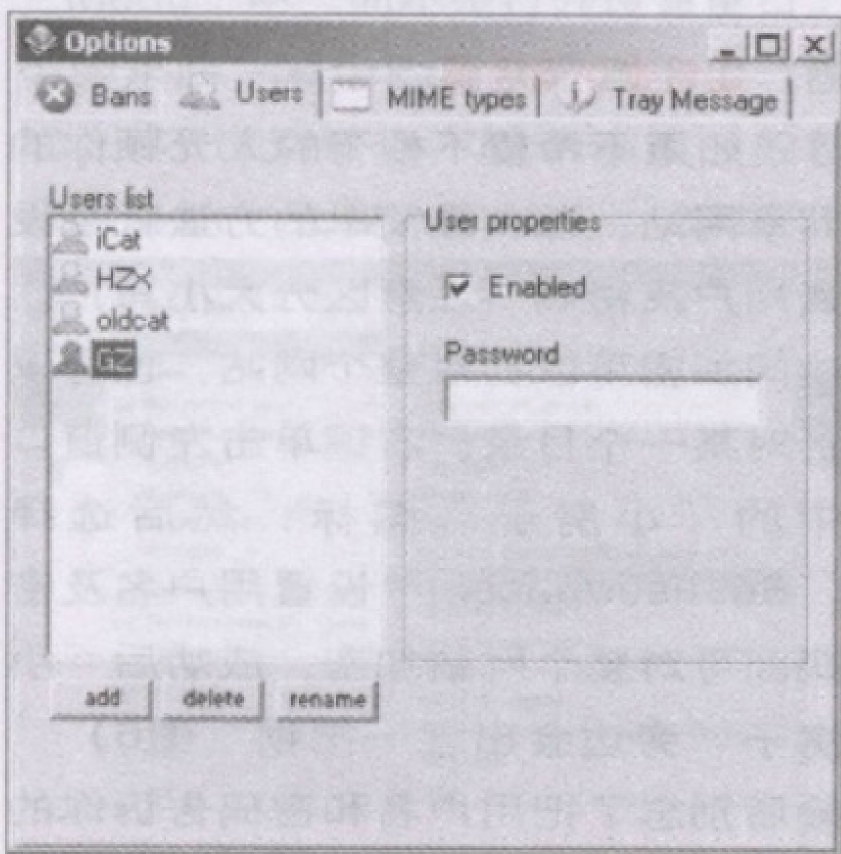


图12

可以为共享建立多个帐户，这样在将大量不同文件分享给不同用户时，共享文件和目录的分别加密工作就会变得轻松简单（图12）。如果你的共享服务器经常开放且总有一些固定用户访问，建立多个帐号很有必要。

### ⑧右键菜单的妙用

“Virtual File System”窗口右键菜单中的“Edit”可以给文件及目录重命名，可根据内容命名，例如叫“影片”、“软件”等，从而给下载者更好的指引，这个操作并不会改变本地硬盘上的文件及目录名称，而只会体现在下载者的浏览器中。如果觉得名称尚不足以解释，那么“Comment...”项可以给所选的文件或目录添加注释，注释在页面中的效果如图13所示，显然它使用的中文字

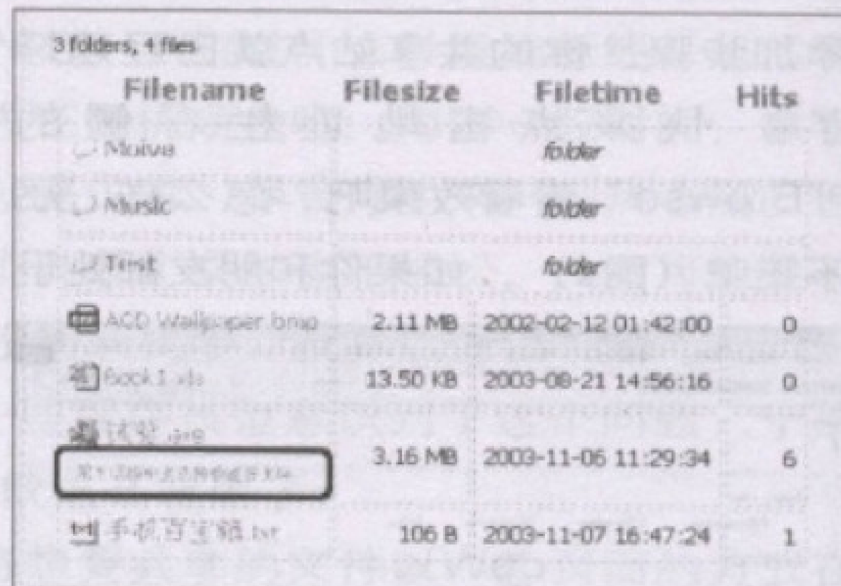
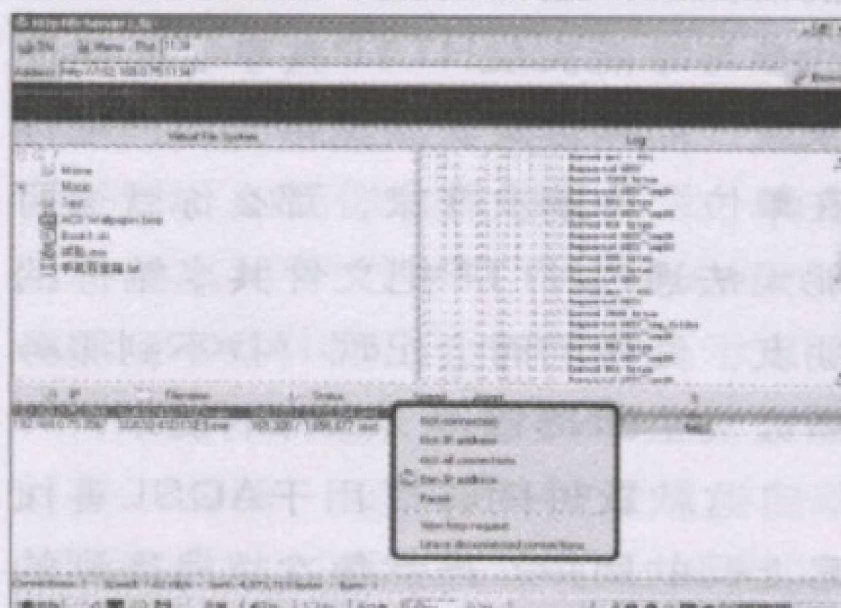


图13

体比较难看。“Access for users”可选择开通哪些已有用户。“Files filter”和“Folders filter”是快速发布目录内容的工具，例如在目录的“Files filter”中加入“*.rar”的过滤条件，那么在发布页面的相应目录中也只有RAR文件被发布出来，“Folders filter”也是采用这种通配符的过滤方式指定发布目录。最后，在连接窗口的右键菜单中可以即时控制每一个正在进行中的连接（图14）。


图14

## 二、WWW File Share Pro篇

WFSP的最新版本为2.42，尽管文件不大，但需要安装。另外这是个需要注册的收费软件，未注册的情况下将没有加密功能。相对于HFS而言，它的管理功能要弱得多，但可以支持文件上传。它的使用同样简单，就算不如HFS，两分钟也差不多了:)。

### 1.添加共享目录

启动WFSP，其界面比HFS还要简单，不够友好，但要漂亮得多（图15）。WFSP只能添加共享目录，不

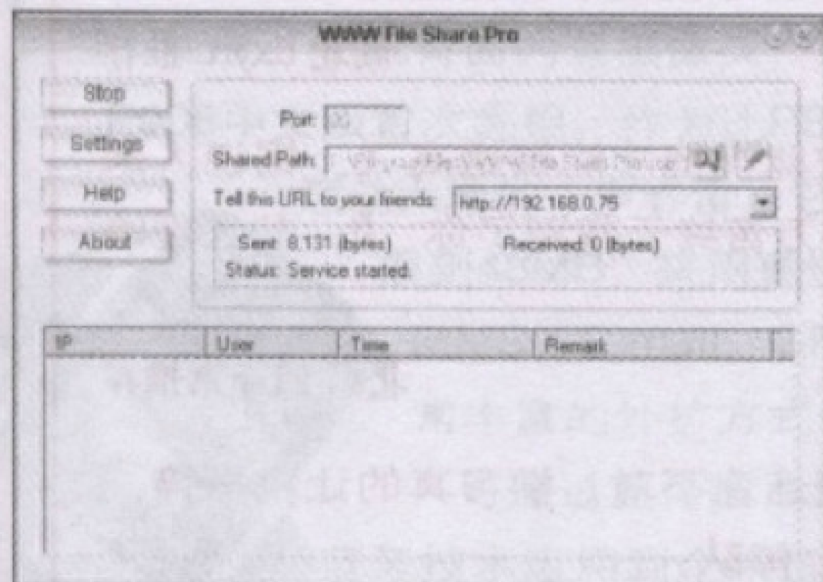


图15

能直接添加共享文件。我们点击"Shared Path"输入框旁的浏览按钮，在弹出的浏览窗口中选择要共享的目录，确定即可（图16）。但由于在这里只能添加一个目录作为网页的

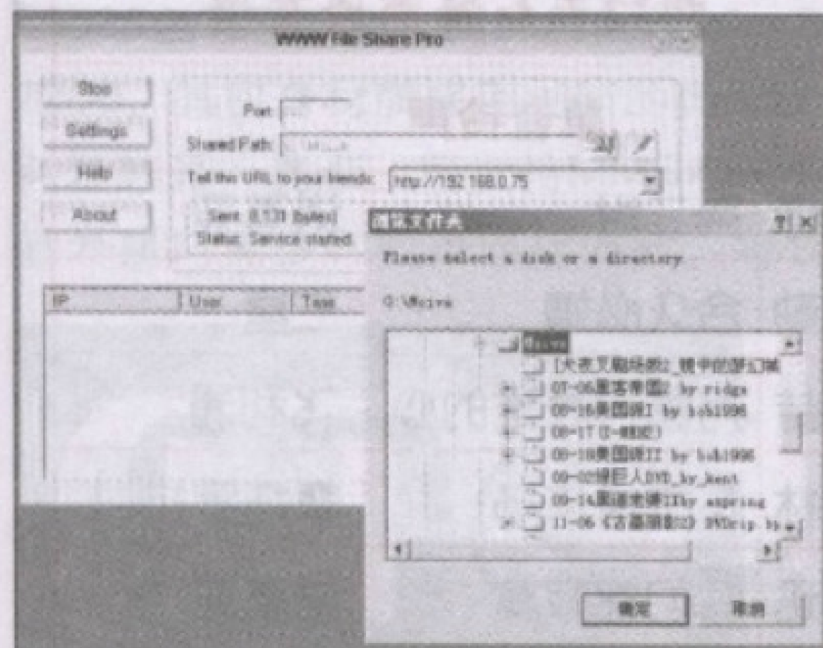


图16

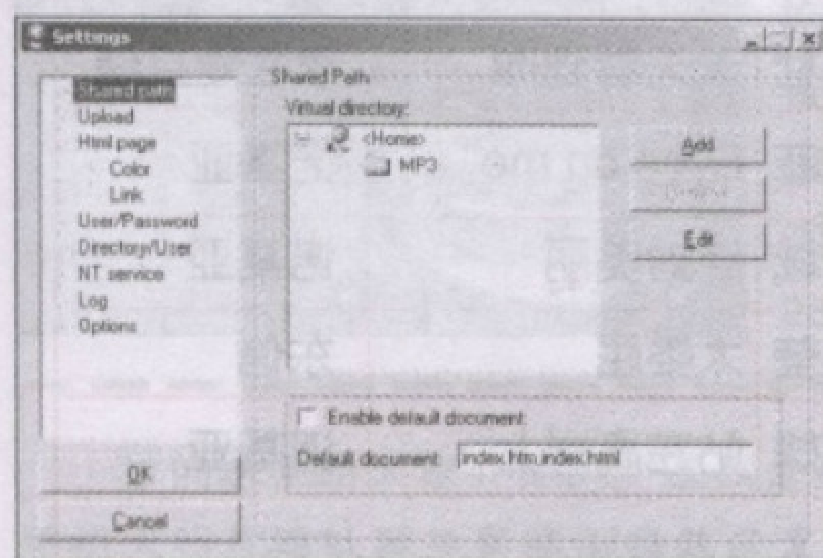


图17

根目录，所以要继续添加更多的共享目录，就先点击"Settings"按钮，在打开窗口中的"Shared path"面板项中用"Add"增加更多的共享目录（图17）。

### 2.设定访问密码

在添加完共享目录后，继续在Settings窗口中选择"User/Password"项，将"Enable password protection for the whole site"勾选上，然后在下面输入用户名和密码，再按"Add"即可添加新帐号（图18），窗口最下面还可以设置该用户是否具备下载或上传的权限，在"Directory/User"的窗口中则可以设置访问目录的帐户。

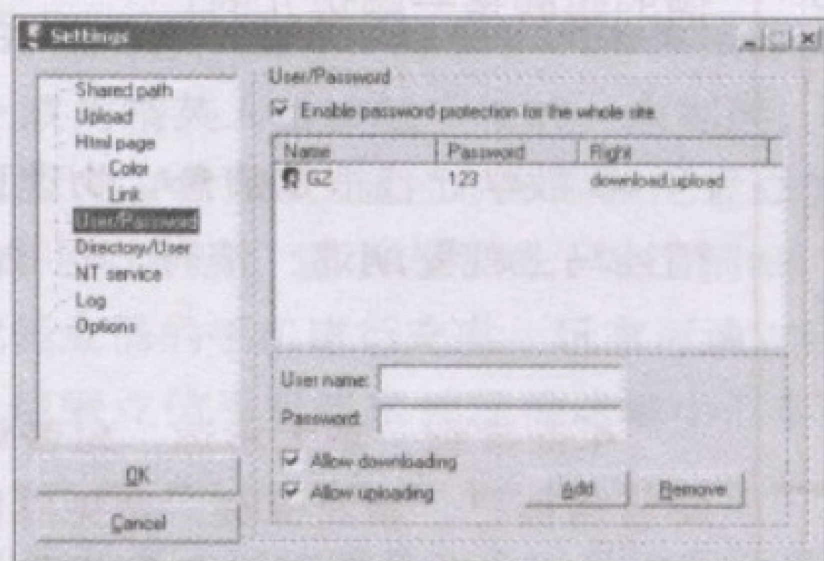


图18

### 3.必杀技，上传

打开Settings面板，选择"Upload"项，在右边的面板中勾选"Allow uploading to this directory"，并在输入框内输入或利用"Browser"选择保存上传文件的目录（图19），上传设置也很简

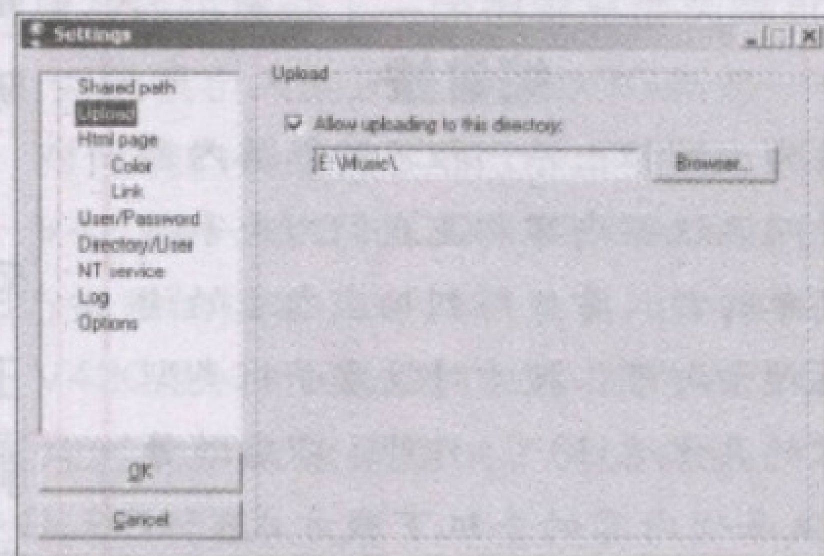


图19

单吧。用浏览器打开共享页面，可以看到页面上有"Upload"的链接了，点击链接进入上传页面，然后点击文件浏览窗口，找到文件确定上传即可（图20）。

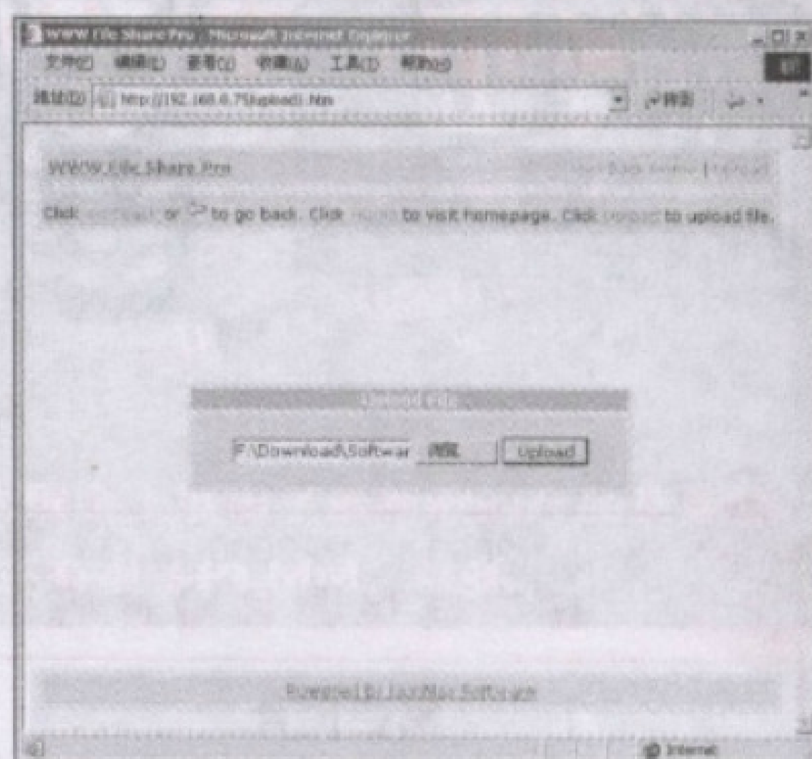


图20

### 4.添加为服务

在Settings窗口中选择"NT service"项。只要点击"Install Service"按钮就可以将WFSP添加为Windows服务（图21），点击"Uninstall Service"按钮则可以删除这个服务。添加为服务会带来一些便利，不过考虑到安全问题，还是不装为妙。

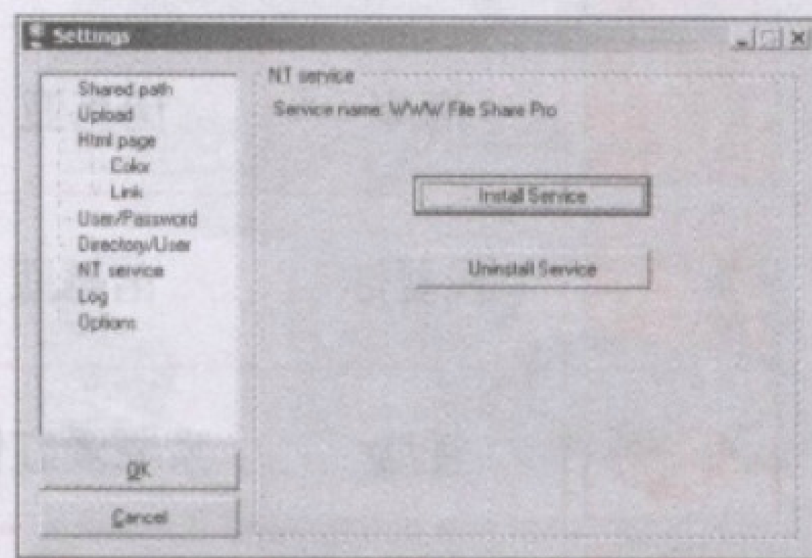
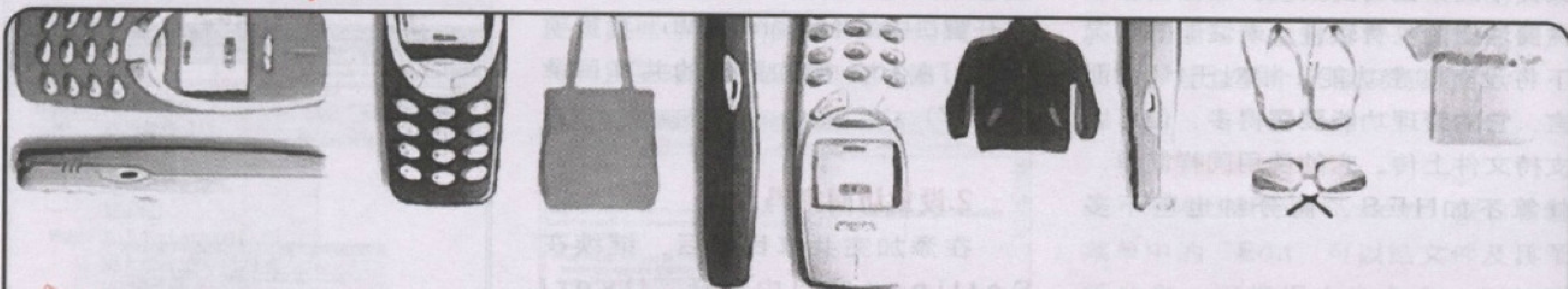


图21

通过HTTP共享文件的确是一个简单易行的好办法，但现有的软件还是存在一些缺点：对中文名称支持都不好；HFS功能强大但不支持上传；WFSP虽然支持上传，但操作很不方便，功能也很弱，而且还需要注册等等。如果不是特别需要上传功能，我们还是推荐使用HTTP File Server（软件作者正在考虑开发上传功能），现在你还为共享而烦恼吗？

# 手机百宝箱

PC online.com.cn 太平洋电脑网　新浪无线 sina mobile





(2003.11.15-2003.12.15)

## 标准待机图片推荐榜

| 黑白图片 | | |
|---|---|---|
| | 在线的感觉 | 阿尔卡特 |
| | 想泡你 | 诺基亚 |
| | 过得爽 | 摩托罗拉A388 |
| | 海边落日 | 诺基亚 |
| | 看什么 | 索尼爱立信 |
| **彩色图片** | | |
| | 蝴蝶美女 | 西门子 |
| | 海岸 | 诺基亚 |
| | 我爱你 | 诺基亚 |
| | 爱心 | 索尼爱立信 |
| | 每刻都想你 | 诺基亚 |

本推荐榜由新浪无线提供。

## 趣味短信集锦

1.今天你快乐吗！希望你每天都快乐！快乐得像火炉上的水壶，虽然屁屁被烧得滚烫滚烫，但依然吹着开心的哨子，冒着幸福的泡泡。

**湖北 dxyrui推荐**

2.你我都是单翼的天使，唯有彼此拥抱才能展翅高飞，据说人来到世间就是为了找寻另一半。我千心万苦终于找到了你，ft，却发现咱俩的翅膀是一顺边儿的！

**北京 四环素推荐**

3.数学让我很是疲惫，物理更是连连不对，学习真的让我憔悴，精神马上就要崩溃，惟有上网我不会掉队。

**无天推荐**

4.圣旨到，奉天承运，皇帝诏曰，近日气候多变，特颁此令，爱卿善待自己，添衣保暖，避免感冒，随时保持快乐心情，抗旨绝交，钦此。

**天津 叶子推荐**

5.送你几句日本问候语：锅你得洗哇，碗你得洗哇，锅和碗你都洗了哇！祝每天多多干活并快乐着。

**北京 跃怡推荐**



(2003.11.15-2003.12.15)

## 热门手机铃声推荐榜

| 单音铃声 | | |
|---|---|---|
| 谢霆锋 | 第二世 | 诺基亚 |
| 李克勤 | 合久必婚 | 三星 |
| 陶　喆 | 月亮代表谁的心 | 飞利浦 |
| 蔡依林 | 布拉格广场 | 摩托罗拉 |
| 陈奕迅 | 我们都寂寞 | 诺基亚 |
| **和弦铃声** | | |
| 阿　杜 | 天天看到你 | 索尼爱立信 |
| 王　菲 | Eyes on me | 诺基亚 |
| 郭富城 | 绝对美丽 | 诺基亚 |
| 陶晶莹 | 太委屈 | 东信 |
| 张惠妹 | 站在高岗上 | 诺基亚 |

本推荐榜由新浪无线提供。

## 编者按

从本期开始，我们将与新浪无线合作为大家推出系列推荐榜，其内容将照顾到大部分手机品牌及类型的用户，而且这些内容都是我们为大家特地甄选出来的，并不是新浪无线内容的简单转载，希望得到相应内容的读者请进入下列页面，按照我们提供的名称搜索即可，搜索时注意手机类型（由于版面有限，暂时无法提供每项内容的具体地址）。另外，以后随着新浪无线服务的不断完善，我们还将提供每项内容的手机下载方式。

**铃声下载：** http://sms.sina.com.cn/ringtone/ringtone.shtml
**黑白图片：** http://sms.sina.com.cn/ringtone/piclist.shtml
**彩色图片：** http://sms.sina.com.cn/ringtone/piclist2.shtml

CHINA INTERNATIONAL EXHIBITION CENTRE

# 通讯最前沿——2003年中国国际通讯设备技术展览会

**展会于11月12日到16日在北京中国国际展览中心举行，众多厂商都在本次展会上展出了最新潮的产品及各种网络解决方案，其中最吸引人的自然是那些有趣而新奇的科技玩意儿，当然，还有很多PLMM，嘿嘿。**

T628在T618的光芒下继续一路高歌，作为T618的升级版，它采用120×160分辨率的65536色TFT屏幕，对JAVA和Mophun两种游戏平台的支持使其游戏性能得到很大扩展。手机背面内置摄像头，方便实用，令用户尽享随身拍摄的乐趣。

P908中文版首次亮相，作为比P802更为强大的硬件平台，P908的诞生无疑是震动大地的一声春雷。它的屏幕已升级为65536色的TFT彩屏，内存扩展到48MB，采用更快的CPU使整机操作性能得到大大提升，支持MMS、E-mail、GPRS、JAVA、蓝牙、红外、USB连接等，异常丰富的外扩方式使之成为精英人士决胜千里的一大利器。

可通过蓝牙技术控制的"CAR100"遥控小车是索尼爱立信将蓝牙技术运用到个人生活的一大写照。它小巧可爱，做工精细，该车内置充电电池，使用索尼爱立信的手机进行充电，玩家可通过轻松简单的方式利用支持蓝牙的索尼爱立信手机连接并遥控这辆小汽车，一时间，我们又感觉到儿时的乐趣。




索尼爱立信的展台很引人注目，除了简洁时尚的展台设计外，更重要的是因为其优秀的产品。

诺基亚7200的诞生对于一贯以直板机型脍炙人口的诺基亚手机来说无疑是一次大胆的尝试，它打破了人们心目中诺基亚手机外形的概念，本次展会自然也少不了7200的身影。诺基亚7200采用双屏折叠架构，内屏是128×128分辨率的65536色TFT屏幕，而外屏则是96×36分辨率的单色屏幕。采用Xpress-on架构的7200，其机身材质采用创新的类似皮质及麻质的特殊材料，内置30万像素的摄像头是其另一亮点。可支持MMS和FM收音功能，再加上GPRS、JAVA、EDGE、红外接口等多种数据连接方式，都使7200强大得令人窒息，个头自然也很"强大"，呵呵。




诺基亚的弧形展台。



三星在通讯展会上一向很容易成为瞩目的焦点，本次展会中他们主推即将上市的E708，但最吸引人的还是另一款3G新贵——V420。它在普通双屏折叠机型手机的基础上，对传统的折叠方式作出大胆创新，外屏除了可以上下翻动外，还可左右360度旋转。V420是一款支持CDMA2000d网络的产品，其数据传输速率可达2.4Mb/s，内置133万像素的摄像头令其踏入实用型数码拍摄的行列，并且还可进行高画质的动态摄像。V420最长可回放超过2小时的MPEG4影音文件，其支持64和弦的声音单元为回放影片时的声音效果提供了有力保证，其内屏采用26万色TFT屏幕，外屏则采用256色OLED屏幕。

我们这里给大家介绍的产品既是展会中的精品，也是冰山的一角。从展会内容来看，未来3G的前景一片光明，彩屏手机大行其道，单色手机则音信全无。低端产品方面，双模小灵通崭露头角，明年这个市场中的角逐也会异常激烈。

（本文内容及图片由太平洋电脑网手机通讯频道提供。）

插图 宋洋



编者按：不知不觉就已经到了2003年的最后一期了，时间还真是快。感谢读者朋友们在过去的一年里对本栏目的一贯支持与帮助（作揖……），不过我要说，对栏目的最大支持就是给这个栏目投大量的质量高的稿件，还有，对栏目有什么意见和要求，也要尽快提。

新的一年，应用心得栏目要有新面貌、新变化，期待您的关注和支持。

应用心得

## 巧用频道栏快速访问文件夹

■贵州 冰河洗剑

硬盘中的文件夹很多，为了快速进入某个文件夹中，我们可把它的快捷方式拖到桌面上来，不过这样会使桌面图标显得很凌乱，影响美观。Windows 2000中有一个“频道栏”，利用它可巧妙地在桌面建立文件夹的快捷方式，方便我们快速访问常用的文件夹，又不会影响桌面的美观。

首先，在资源管理器中将常用的文件夹添加到收藏夹中，打开某个文件夹后点击“收藏”→“添加到收藏夹”即可。然后在“运行”中输入“gpedit.msc”，打开组策略编辑器。接着依次展开“用户配置”→“Windows设置”→“Internet Explorer维护”→“URL”，双击其中的“频道”，选择“默认情况下打开桌面频道栏”（如图1），确定后注销当前用户重新登录，就可在桌面上看到频道栏了，里面就有刚才添加到收藏夹的文件夹，单击就可打开该文件夹了（如图2）。

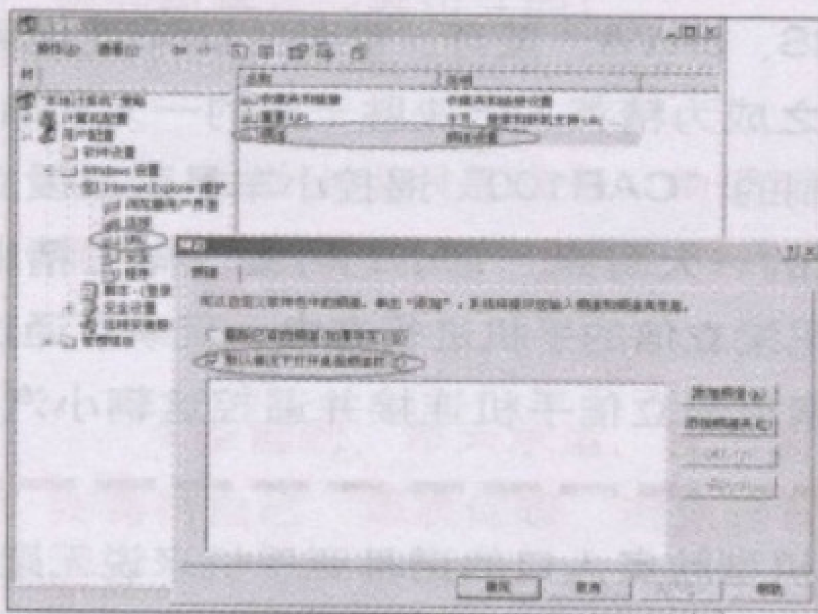


图1

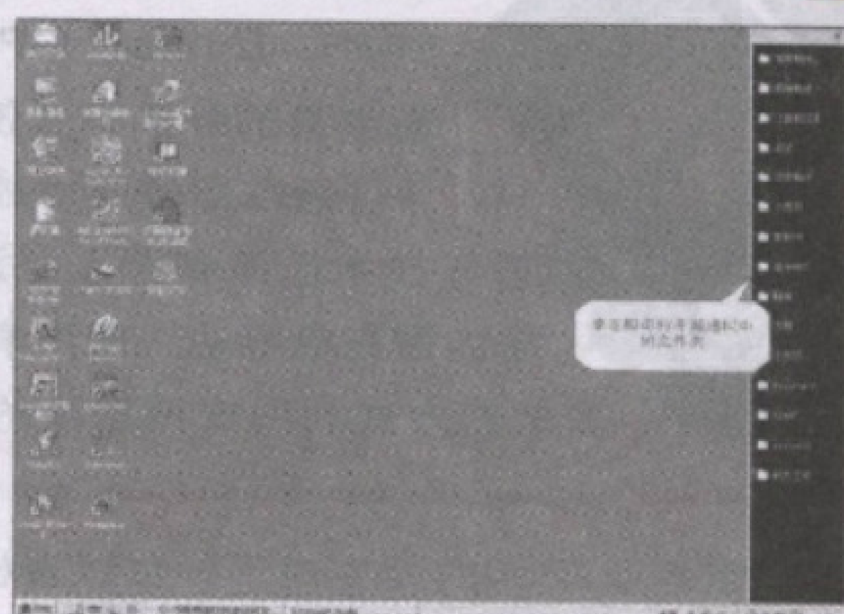


图2

## 巧给Foxmail邮件地址加注释

■安徽 含蓄

我们知道，在Outlook Express的通讯簿中，我们可选中某一联系人，然后点击“文件”→“属性”→“其他”选项卡，再在“附注”栏中给该联系人加上注释，这样一来，当用鼠标指向该联系人时便会自动显示注释信息，一目了然，非常方便。现在用Foxmail收发邮件的网友也不少，但在它的地址簿中给联系人添加注释就没有在Outlook Express中方便了。我们在Foxmail的地址簿中选中某一联系人，打开“文件”菜单中的“属性”窗口，并在“其他”选项卡中的“附注”文本框中输入注释后，鼠标指向该联系人时并不会显示注释信息。要想查看注释还得进入属性窗口，非常不方便。

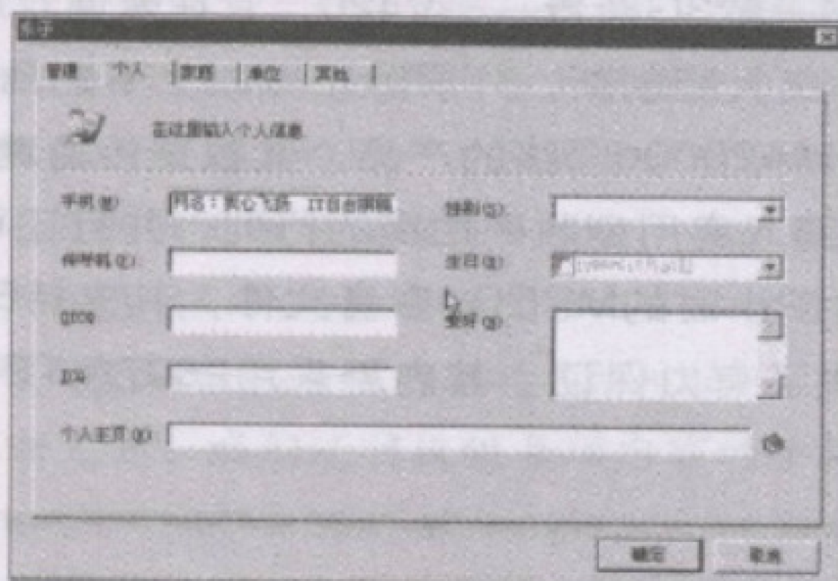


图1

后来笔者经过摸索发现，将注释添加到“手机”框中就可实现与Outlook Express中同样的效果了。方法如下：打开Foxmail工具栏中的“地址簿”，在右边的联系人列表框中，用鼠标右键单击想要加入注释的联系人，在弹出的快捷菜单中选择“属性”，在“属性”窗口中选择“个人”选项卡，并在“手机”一栏中输入注释内容（如图1），在这里可输入任意内容，并且没有字数限制，完成后“确定”返回。这样，当在地址簿中用鼠标指向联系人时，就会自动显示该联系人的邮件地址，还有你在“手机”栏中输入的注释信息了（如图2）。怎么样，不错吧？

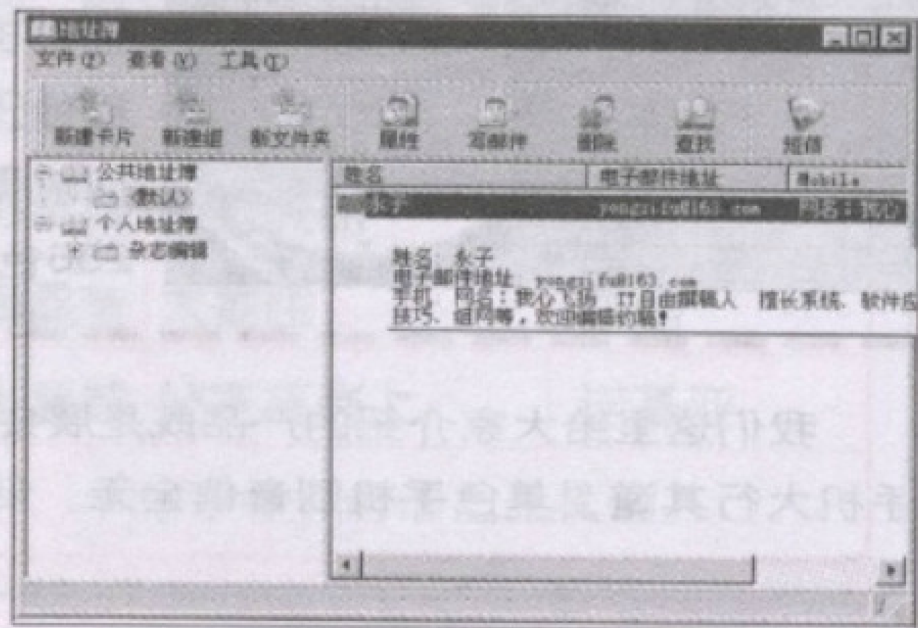


图2

# 系统图片大变样

■福建 天草

看到标题，你一定觉得笔者会向你介绍什么制图软件吧！其实不然，笔者只是运用Windows注册表编辑器和能修改启动、登录文件的软件，修改一下系统启动、登录等Windows使用中不同时刻所显示的图片。

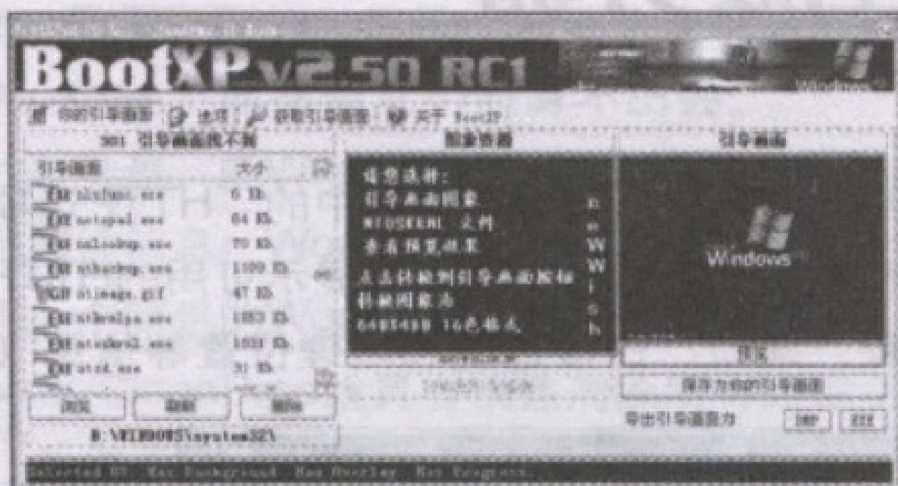
## 一、开机启动Windows，显示Windows Logo

Windows 9X篇

估计大家都知道，开机图片就是Windows目录下的Logow.sys文件。如果打不开，把它的文件扩展名更改为BMP，你可发现这是一张320×400像素的、256色位图文件。要换图的话，就找相同规格的图片文件命名为Logow.sys，覆盖掉原来的文件就可以了。

Windows XP/Server 2003篇

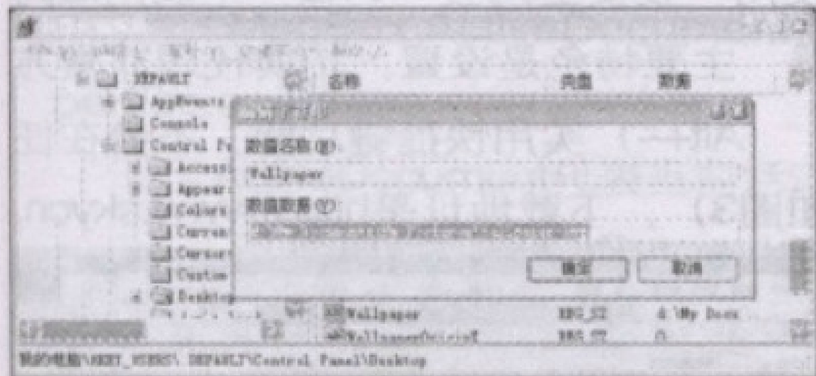
Windows XP/Server 2003的Logo文件是WINDOWS\System32\ntoskrnl.exe，从扩展名可看出是执行文件，得用专门的软件修改。限于软件的易用性，这里向你推荐Boot XP，最新版本为2.50 RC1，建议到汉化新世纪网站下载其汉化版本。首次启动软件，会提示当前系统标识，选择“保存和运行BootXP”按钮即可开始使用（如图1）。


图1

## 二、Windows初始化——Windows登录画面

由于Windows XP采用了图形登录画面，其文件在WINDOWS\System32\logonui.exe，建议到http://www.themexp.org处下载现成的图形登录文件。

退出图形登录画面后，Windows还可显示一张登录图像，并非桌面墙纸。默认情况下是未启用状态。激活方法很简单，打开注册表编辑器，依次展开键［HKEY_USERS\.DEFAULT\Control Panel\Desktop］，双击右侧窗口名为“Wallpaper”的字符串值，赋值为位图绝对路径即可（如图2）。注销系统并重新登录可看到效果。


图2

## 三、使用Windows中——桌面墙纸、IE/OE和资源管理器工具栏背景图等

桌面墙纸的设置方法不用笔者说了吧。

想必IE/OE和资源管理器是我们经常使用的工具吧！那么我们就可给它们嵌上美丽的背景。许多优化工具都有自定义IE工具栏背景图的选项，那么这些优化工具是如何实现的呢？其实还是通过修改注册表键值实现的。在注册表编辑器中展开主键［HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Toolbar］，在右窗口中新建一名为“BackBitmapIE5”的字符串键值，赋值为一位图绝对路径。这样设置后IE和OE的工具栏背景就会应用指定的图片。另外在此主键下再新建一名为“BackBitmapShell”的字符串值，同样赋值另一位图绝对路径，重新打开资源管理器，发现图片已被应用了，效果如图3所示。


图3

## 四、退出Windows——Windows关机图像

Windows 9X篇

同修改开机图片相同，只不过此次的修改对象是WINDOWS目录下的Logos.sys文件。

Windows XP/Server 2003篇

启用了登录图像，那么它也将被应用到关机/重启画面中。

怎么样，通过学习本文，是否也让你的系统显示出更亮丽的风景线呢？

## 一句话技巧

经常有需要卸载的程序在“添加/删除程序”中找不到，其实它们不是不存在，而是被隐藏了，在C:\WINDOWS\inf下有个名为“sysoc.inf”的文件，打开它后可以看到其中有许多的行，每一行就代表一个程序，有的程序行后面有“hide”标识，这就代表卸载程序被隐藏了，删除掉这个“hide”标识，然后保存重启，在“添加/删除程序”中就可以重新显示出来了。

（福建 可可库）

网络蚂蚁在默认的情况下可自动关联某些文件类型的下载，比如EXE、ZIP等，也可以自行设置自动下载的文件类型，但每种文件类型都设置是没有必要的，有些类型的文件网络蚂蚁不能识别，只要在点击URL的同时，按住ALT就可以下载了。

（重庆 薛冰）

# 消除Win2000危险的共享又一法

■山东 牟晓东

各位读者可能都知道，不管是Server版还是专业版的Win2000都有这样的共享：C$、D$、E$、F$等盘符共享，还有Admin$（C:\Winnt目录的共享）及IPC$（）共享。微软这样做的初衷是好的，可极大地方便网管的日常网络维护工作，不过对于黑客们来说，这无疑是一道诱人的亮丽风景，因为它们的存在使入侵难度变小。所以，我们要取消这些危险的共享。

解决这个问题的方法也很简单，就是修改注册表。打开“开始”菜单，找到“运行”对话框，输入“regedit”，确定。然后依次找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\Lanmanserver\Parameters\项，找到AutoShareWks（或新建一个），修改其值为0就行了。这种方法最彻底。万一以后又需开启此类共享，必须再按此法改回去，反复地改就有点儿麻烦，不如用下面的批处理方法来解决。

打开记事本，输入以下内容（记得每行最后要回车）：

```
net share ipc$ /delete
net share admin$ /delete
net share c$ /delete
net share d$ /delete
net share e$ /delete
……
```

保存为NotShare.bat（注意后缀！），然后把这个批处理文件拖到“程序”的“启动”项里，这样每次开机就会执行它，也就是通过Net命令关闭共享。如果哪一天你需要开启某个或某些共享，只要重新编辑这个批处理文件即可（把相应的那个命令行删掉）。或者在开机后，到“开始”→“运行”中输入“cmd”到DOS命令行，再输入“net share ipc$”之类的命令行就行了，非常方便。

# 应用QQ代理服务器

■湖北 李涛

现在有些学校、公司、机关等使用计算机上网时，为了提高工作效率或有某些原因的考虑，禁止访问一些著名的门户网站和使用QQ聊天，只能访问跟所在部门有关的网站。理论上讲只要计算机连接到Internet都可突破这些封锁。封锁的方法无非有屏蔽网址、封锁IP、封锁协议和端口等几种。

一般这些有网络限制的部门都不会禁用HTTP协议和默认的80端口，否则就不能使用浏览器来访问必要的网站了。这一点是突破封锁的关键。我们可通过网络中众多的代理服务器来帮助我们突破这些封锁。

代理服务器的工作原理就不多说了，其作用是可访问一些有网络限制的服务器，因为封锁只禁止了你和目标服务器的连接，并没有禁止你与代理服务器的连接以及代理服务器与目标服务器的连接。

如何获得代理服务器地址呢？可在一些公布代理服务器的论坛或网站上获得。因为代理服务有它的特殊性，一般都不能长久使用，所以只能靠不定期访问这些论坛或网站来获得，非常麻烦。这里向大家推荐使用QQ代理公布器，就省去了这些麻烦（下载地址为http://96hk.y365.com/soft/qqproxy.rar）。使用起来非常简单，

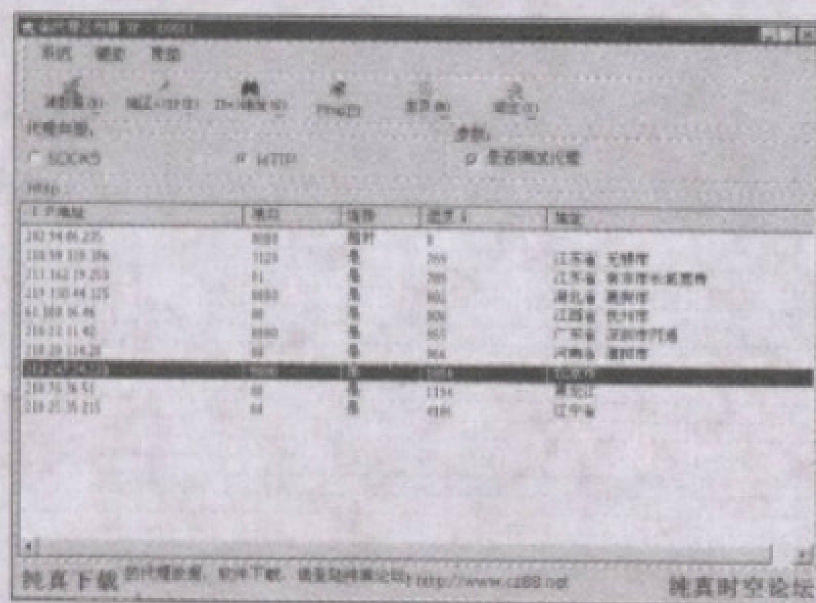


图1

启动后选中“代理类型”中的“HTTP选项”，再点击工具栏中的“读数据”，即可显示可用的HTTP代理服务器IP地址、端口、连接速度和地理位置等信息（如图1）。

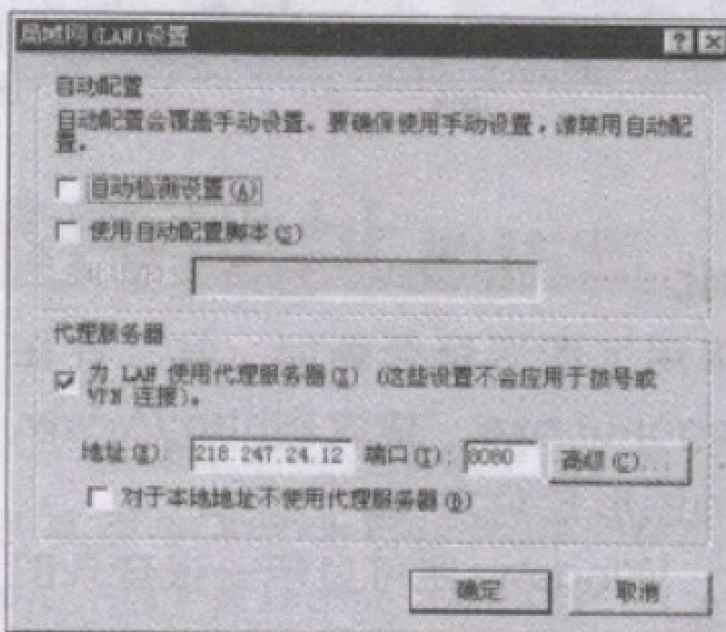


图2

从QQ代理公布器代理列表中选择一个速度较快（其网络延时值较小）的IP地址，就可在IE浏览器的“Internet选项”中设置和使用了（如图2）。如果某些计算机禁用了“Internet选项”或工作时需要在使用代理和非代理连接之间进行切换，这时在IE浏览器中设置就比较麻烦了。再向大家推荐使用“我要上网去”v1.2—一个调用IE内核集成多页面的浏览器，主要特色是设置、切换代理非常方便，还有“老板来了”（Alt+~）实用快捷键功能，不会在任务栏留下任何痕迹（如图3），下载地址是http://www.skycn.com/soft/81.html。

在“工具”菜单代理设置中选择你要使用的代理服务器地址或切换不使用代理，这样对于网络浏览的封锁就轻易地突破了。

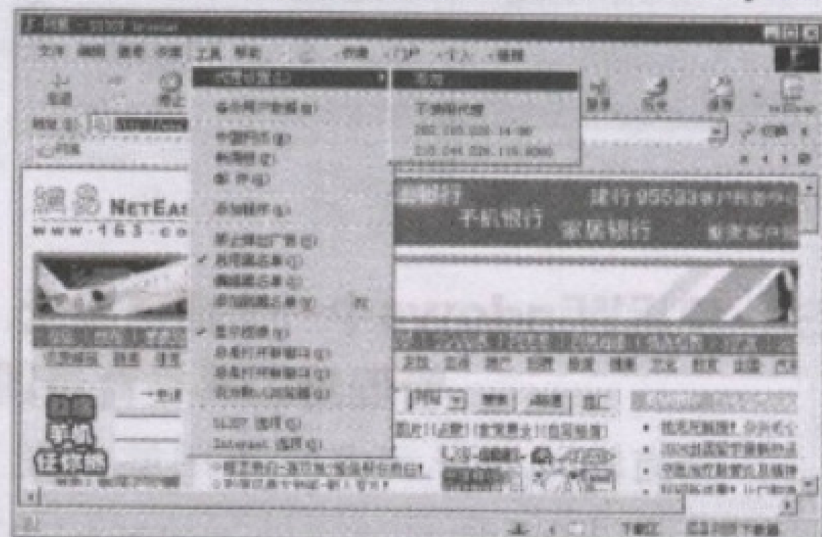
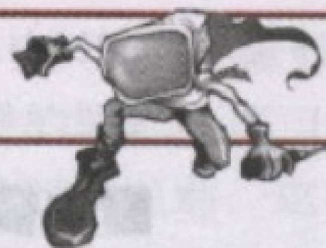


图3



# 捍卫隐私：小心Word文档泄密！

■浙江 俞伟明

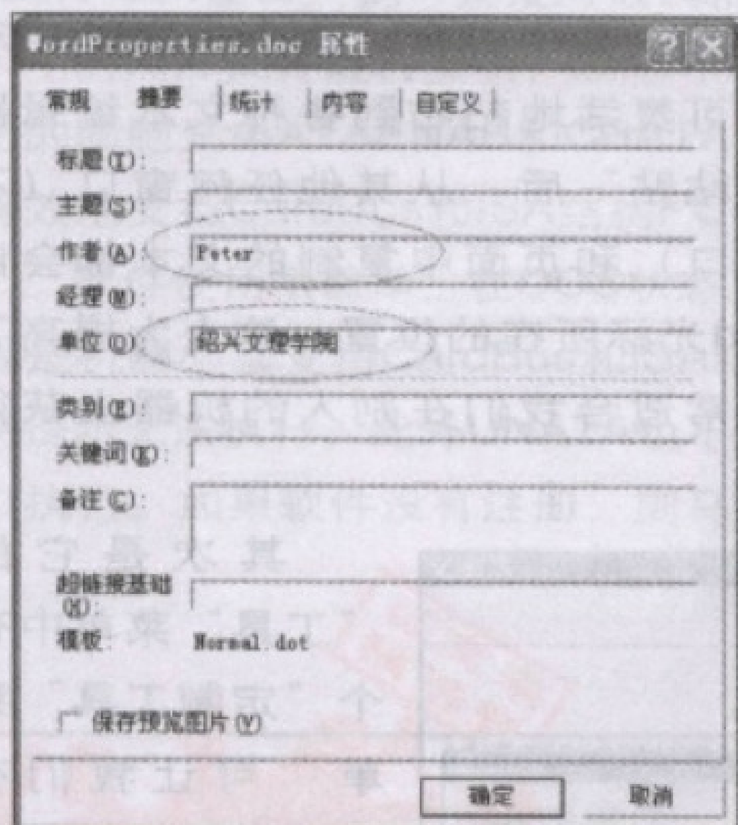


图1

Word具有许多自动功能，有时这些功能带来很大方便，有时却让人感到多此一举！例如，即使是一个表面上看起来没有任何内容的文档，其实也包含了许多Word自动记录的信息。如图1所示，安装时提供给Windows的许多信息，包括用户的名字、单位等，会被Word记录到每一个文档中。当你把这类Word文档发送给别人时，很可能已在无意之中泄露了许多隐私。

在Word XP中，每个文档包含的标准属性信息多达30种！许多标准属性信息只供Word本身使用，所以从图1的文档属性窗口是看不到的。但是，只要这些信息确实在Word文档中，你就不能指望它们泄露不出去。

唯一安全的办法是，把Word文档发送给别人之前，彻底清除所有文档属性信息！Word本身没有提供这方面的功能，但我们可用一个简单的Word宏来清除所有属性信息。

下面的Word宏CleanProp就具有快速清除所有内建文档属性的功能。为便于读者了解宏代码的功能，程序之中插入了大量注释（凡是以“'”开头的行都属于注释），这些注释对程序功能没有实质影响，你可将它们删除。

```
Sub CleanProp()
  Dim oProp As DocumentProperty
  '如果遇到只读的文档属性（例如最后一次
  '打印文档的日期），清除属性操作将出错。
  '下面的命令保证出错后程序仍能正常运行
  On Error Resume Next
  '如果要显示出文档内建属性的总数，请删除下
  '面这行代码开头的注释符号“'”
  'MsgBox ActiveDocument.BuiltInDocumentProperties.count
  'ActiveDocument代表当前活动的（打开的）文档，
  'BuiltInDocumentProperties是内建属性的集合
  For Each oProp In ActiveDocument.BuiltInDocumentProperties
  '对于内建属性集合中的每一个对象，
  '将它的属性内容设置为空白
  oProp.Value = ""
  Next oProp
End Sub
```

不管是哪个版本的Word，定义宏的步骤都差不多。以Word 2000为例，定义宏的步骤如下。

1.按Alt+F11键打开Visual Basic编辑器。

2.输入Word宏的内容，如图2。

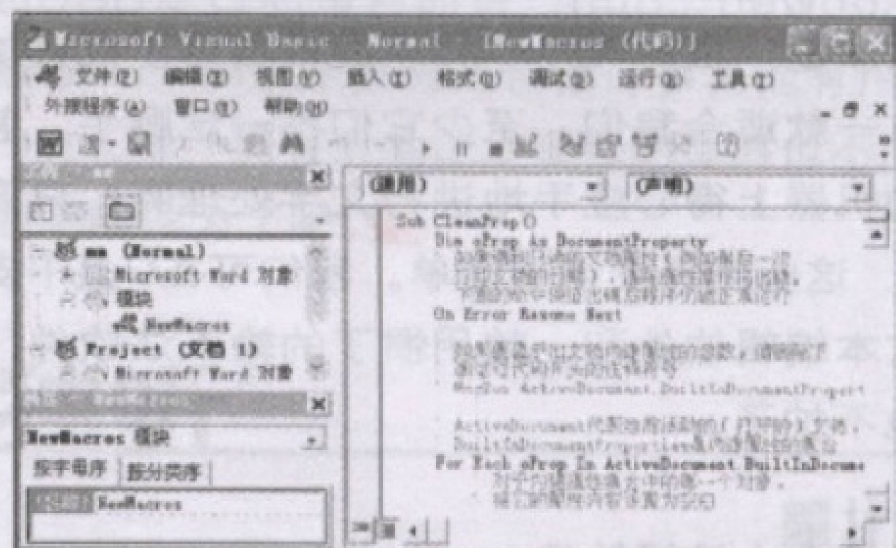


图2

3.点击Visual Basic编辑器工具栏上的“保存Normal”按钮（图标为软盘的按钮）。

4.按Alt+F4关闭Visual Basic编辑器。

以后，你只要启动刚才创建的宏，就可彻底清除Word文档的属性。如果你经常要启动这个宏，最好为它做一个工具栏按钮。具体步骤如下。

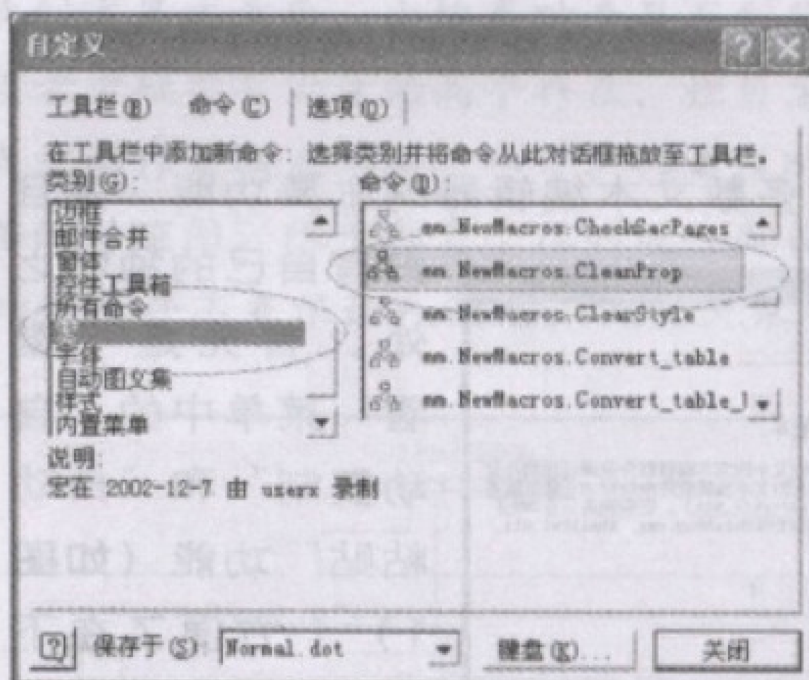


图3

1.选择菜单“工具”→“自定义”，转到“命令”页，如图3。

2.在“类别”列表中选择“宏”，在“命令”列表中选择CleanProp。

3.将CleanProp拖到工具栏的适当位置，放开鼠标键，工具栏上出现以宏的名字命名的按钮。

4.右击该按钮（不要关闭图3的“自定义”对话框），显示出按钮的定制菜单，如图4。为该按钮取一个适当的名字（标签），例如“清除属性”，编辑好按钮名字后按Enter键确认改名。如有必要，可为该按钮指定一个图标，然后将显示方式改为“图标与文字”。

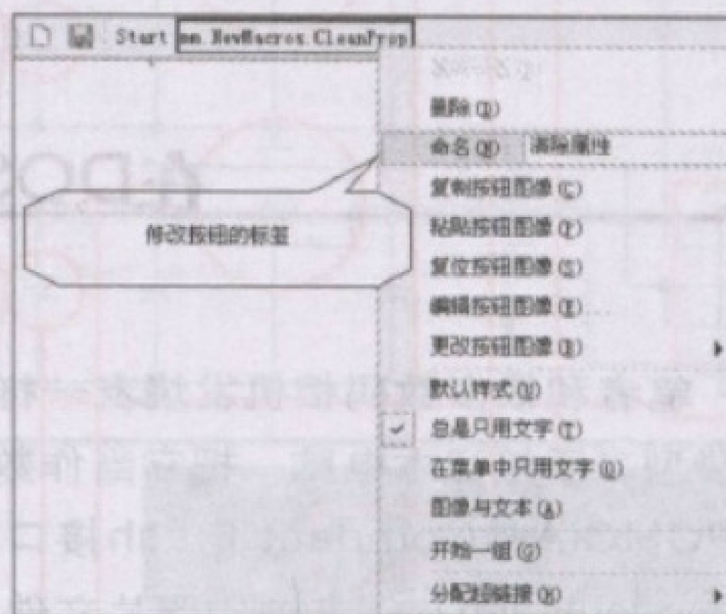


图4

以后，只要点击工具栏上的“清除属性”按钮，就可立即彻底地清除当前文档中的所有属性，非常方便。

试办公备

# 移动办公用U盘打造记

■安徽 屠志成

对于需要经常进行移动办公的人来说，文本编辑仍然是一项最重要的工作，但不是任何人都可拥有一台属于自己的笔记本电脑。虽然绝大多数机器上都装有微软的Office套件或其他的Office软件，但对只是进行文字处理的人来说它们显得有点笨重；虽然Windows系统都自带了几种输入法，却未必有一款适合我们，至少它们不一定顺手。怎样才能在别人的机器上得心应手地进行文字处理呢？只要你拥有一只U盘，这些都将变得很简单。我们可在U盘中安放一款顺手的文本编辑软件和一款用惯了的输入法软件，就可走到哪儿也不怕了。

## 一、顺手的文本编辑软件

选择一款免费、免安装（或可移植）、功能较强、体积又小的文本编辑软件是保证移动办公质量的前提之一。通过多方寻找，笔者发现了一款如意的文本编辑软件NoteXPad（最新版本为1.4.1.0，下载地址是http://www.crsky.net/soft/917.htm）。安装后只有200多kB，删除不必要的文件后（只保留能维持它正常执行的文件NoteXPad.exe、ShellExt.dll、NoteXPad.dat、WordList.syn）只有130kB。把这几个文件复制到U盘的一个文件夹中就可使用了。

这款软件具备大多数文本编辑器的主要功能，并且具有自己的独特之处。首先是“查看”菜单中的“自动复制”和“自动粘贴”功能（如图1），方便了在不同的编辑窗口甚至不同的文本编辑软件中进行文字交换。选中“自动复制”后，只要用光标选中某个内容，这个内容就自动被复制到了剪贴板，可灵活地粘贴到各种文本编辑器中；而选中了“自动粘贴”后，从其他任何窗口（不单是文本编辑器的窗口）和页面中复制的文本都会自动地粘贴到NoteXPad光标所在的位置，这大大提高了文字交换的效率，非常适合我们在别人的机器上获得文本信息。

图1

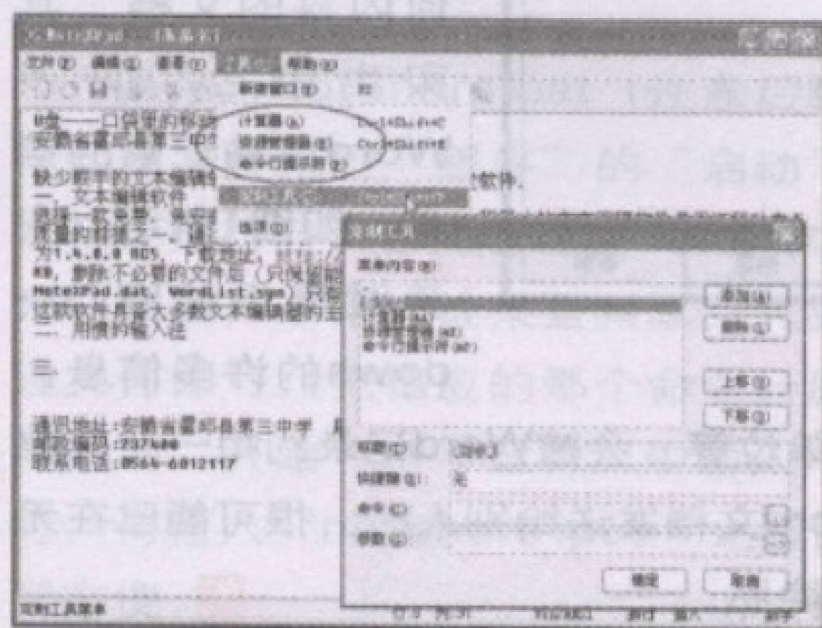


图2

其次是它的“工具”菜单中有个“定制工具”菜单，可让我们在“工具”菜单上添加一些程序或命令的快捷方式（如图2），在处理文本的同时能方便地调用它们。

## 二、用惯了的输入法

移动办公中文字录入是主要的工作，没有一款用惯了的输入法是不行的。对于拼音输入法用户，一般的机器上自带的智能ABC、微软拼音、全拼等输入法基本上可满足需要；但对于用惯了五笔输入法的用户来讲，选择一款能随身携带的输入法则显得相当重要，因为不是所有的机器上都有五笔，即便是有，多数也不过是丑陋的王码五笔型86版。笔者在这里强烈推荐念青五笔2.0版（下载地址是http://input.foruto.com/nianqing/df0.htm），它能输入GBK字符，有着超大的词库，安装起来也很方便。它的适合所有Windows系统的安装程序只有1MB多。安装过程不超过5秒，真是招之即来，来之能战。

U盘里有了这两样东西后，你的移动办公一定会事半功倍的。

# 在DOS下使用PCMCIA读卡器

■湖南 苏旅

笔者和很多数码相机发烧友一样，购买了一款小巧的口袋型二手笔记本电脑，把它当作数码相机的存储器，配合PCMCIA转Compact Flash接口，用于保存数码相机Compact Flash存储卡中的照片文件。

不过，每次开机都要进入Windows 95/98操作系统，由于机器本身速度慢，启动速度自然不高，再加上Windows 95/98的电源管理能力实在不行，机器自带电池消耗太大，使用起来很不方便。那么能不能用MS-DOS呢？

一般情况下，MS-DOS操作系统并不能直接驱动PC卡适配器，这是因为它并不支持卡和插槽服务（Card and Socket Services）软件（即在电脑与PC卡适配器之间提供一个标准化的软件接口）。而在诸如Windows 9X之类的操作系统中，就已集成了Card和Socket Services的功能。由于MS-DOS本身没有这种驱动，不能直接识别PC卡适配器，包括对应的PCMCIA转Compact Flash接口也一样，因此就需要第三方软件来支持。

目前能在DOS下驱动PCMCIA接口设备的第三方软件

并不多，其中UNATA这款软件很不错的。作为直接支持PC卡适配器的驱动程序（CardWare），可让PCMCIA读卡器在DOS下被识别，这样配合对应的PCMCIA转Compact Flash接口，就可直接对数码相机Compact Flash存储卡中的照片文件进行复制、删除等操作了。UNATA集中了它的同胞兄弟ATAENAB和CBATA这两个工具的优点，能有效地支持CardBus和ISA结构PC卡适配器。

软件使用很简单，在DOS状态下执行UNATA即可，前提是机器必须支持CardBus和ISA结构PC卡适配器，否则将提示无法执行。此外UNATA也不能在Windows的DOS窗口执行。如果软件没有注册，则马上提示输入注册码序列号，并保持15秒钟的等待时间。

软件成功执行后，将提示已新建盘符，该盘符就是PC卡适配器的驱动器。

如果想要卸载UNATA这款软件，则执行UNATA/UL即可。该软件目前最新为3.0，可在http://www.tssc.de/products/cwdos/dos_pointer.htm下载。

此外，对于一些需要在DOS下支持笔记本其他外接设备如USB接口的用户而言，http://newdos.yginfo.net/doswarec.htm这个页面还包括许多其他有用的软件。

怎么样，拥有老笔记本硬盘的你再也不用担心PC卡适配器无所作为了吧。

征文来稿选登 硬件高手

# 自制电脑“单独听”

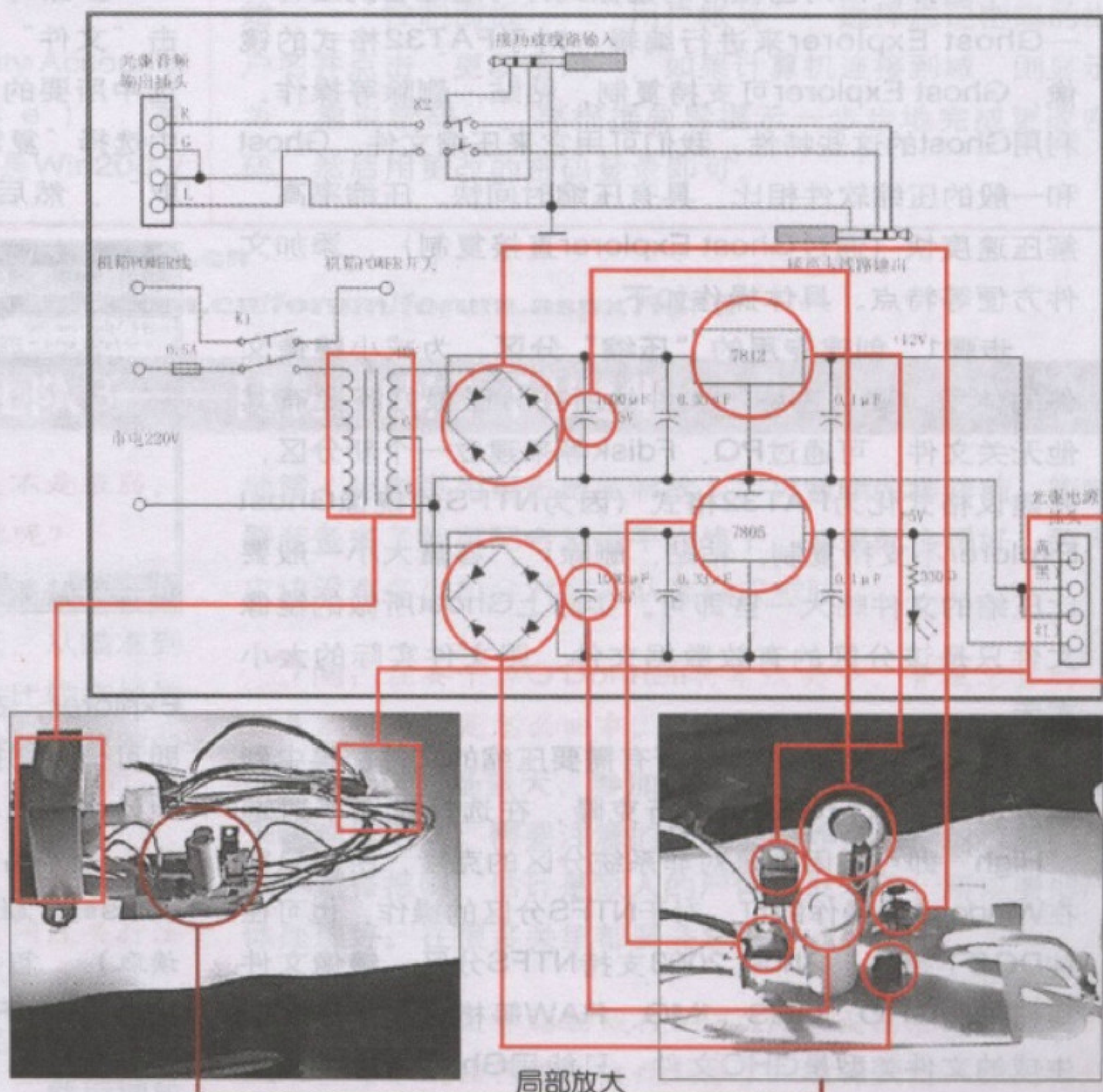
■甘肃 李云飞

目前，市面上出现了许多以不开主机听CD为卖点的机箱电源和整机设备，笔者通过对此类产品拆解发现其电路原理十分简单，是由一只设计有可单独供电的电源和一个特制的可由IDE排线分离出CD控制信号的IDE中转插座构成。通过简单动手，我们也能将爱机打造成电脑“单独听”。

实现“单独听”的关键是要有一只可单独向光驱供电的电源。笔者原计划用一只旧AT电源，简单可靠，价格便宜（二手市场售价二三十元，带线），但在使用中发现问题很多。一方面因为过去技术限制，AT电源即使空载发热量也比较大，由于机箱内可供安置的地方只有3.5″支架下方，这些热量会直接影响高速硬盘的使用寿命；另一方面是AT电源风扇，拆掉的话电源发热量大，不拆又会带来噪声，影响听音环境。因此若要使用AT电源就得将其外置，会对外观产生影响，所以笔者还是决定自制一个稳压源，具体电路如图。图中双抽头变压器选用20VA容量就够了，其他元件参数均已标明，总价在30元以内，焊接无特殊要求。K1为纽子开关，不只是CD电源开关，还能防止先开主机再开光驱对主板接口带来损害。K2为纽子转换开关，是为使用有源音箱听音时在CD与声卡间切换用。如果只使用耳机听音，此音频电路可省略。发光二极管是光驱供电指示，它和两只纽子开关安装在空闲的5″挡板上构成CD控制面板，便于操作。笔者的音箱是自制的，功放采用TDA2003。将电路板直接安装在空闲5″槽内，音量电位器安装在CD控制面板上，电源线与CD系统并接。这样打开CD时功放同时打开，就可通过音箱来欣赏音乐，比耳机要方便得多。如果你有一定的动手能力，也可将现有的有源音箱功放电路移至机箱内，和我一样享受简单的快乐。

安装中有两点须注意：一是所有的电路板和散热片不能接壳，我的办法是先用粘胶纸将有焊点的地方覆盖，四周再用双面泡沫粘胶带（文具店有售）固定在机箱内；二是电源纽子开关的一副触点带有市电220V，端子一定要做好绝缘，最好是焊好后再套上热缩管子（电器商店有售）。

**编者按：**收到这篇文章后，小编我对于是否刊登此文章有些犹豫，但考虑到我们的读者中确实有大量的高手存在，栏目里也应该刊登一些内容稍深的文章。我就同作者联系沟通了一下，作者及时地给了我反馈，并制作了实物与电路的对照图，限于作者个人的硬件配备条件（照片用摄像头拍摄），照片的效果并不是很让人满意，仅供大家参照。



局部放大

# 虚拟硬盘分区好帮手

■安徽 松涛

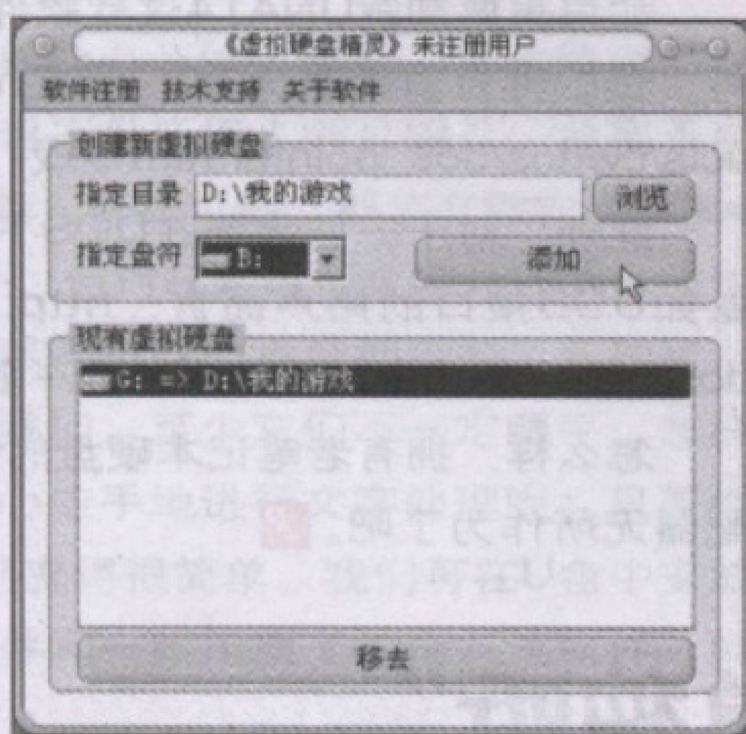


图1

在安装一些应用程序和游戏工具时，有的软件会强迫我们在磁盘分区的根目录下对其进行安装。在这种情况下，如果动用一些如“分区魔术师”等磁盘分区工具对磁盘临时进行分区，则显得过于麻烦；但如果我们将其安装于一个已存在的磁盘分区中，则该磁盘分区原有的文件及文件夹看起来又会很零乱。事实上，用户可用这款叫做“虚拟硬盘精灵”的小工具（http://count.skycn.com/softdown.php?id=14548&url=http://hn-http.skycn.net:8181/down/disksetup1.exe）将任意一个指定的文件夹甚至是空文件夹虚拟成一个指定磁盘盘符的磁盘分区，它可像制作虚拟光驱那样为用户虚拟出若干个硬盘分区且不会给计算机系统及用户数据带来任何形式的安全隐患，用户可像真的硬盘分区那样访问和使用这些硬盘分区（如图1）。

首先在某一磁盘分区中新建一个名为“游戏安装目录”的空文件夹，然后启动软件并在软件主界面的“创建新虚拟硬盘”选项中指定一个需要虚拟成磁盘分区的文件夹，即“游戏安装目录”，再在“指定盘符”子选项中指定虚拟硬盘分区的分区符号。软件内置了B盘符和从F盘符到Z盘符等23个盘符符号供用户选择，如我们可选择F盘。指定完毕以后，用户单击“添加”按钮即可创建一个虚拟的硬盘分区。用户双击F盘盘符图标即可对“F盘”进行数据访问了，这个“F盘”分区只是由那个“游戏安装目录”的空文件夹虚拟出来的，它不会对该文件夹以外的文件或数据产生任何形式的影响。

那么，我们如何在卸载掉游戏之后去除这个已不再需要的虚拟“F盘”硬盘分区呢？未注册用户有两种方式，一是在软件界面下方的“现有虚拟硬盘”列表中选中需要删除的虚拟硬盘分区并单击“移去”按钮即可，二是重新启动或注销一下计算机可将所有的虚拟硬盘分区全部清除。

# Ghost 2003另类妙用

■福建 俞木发

大家知道我们在用Ghost给分区或硬盘做镜像文件时，Ghost都会要求为镜像文件在高、中、低压缩率中作一个选择。而对已做好的镜像文件可通过它的组件——Ghost Explorer来进行编辑，对于FAT32格式的镜像，Ghost Explorer可支持复制、粘贴、删除等操作。利用Ghost的这些特性，我们可用它来压缩文件。Ghost和一般的压缩软件相比，具有压缩时间快、压缩率高、解压速度快（通过Ghost Explorer直接复制）、添加文件方便等特点。具体操作如下。

**步骤1，创建专用的“压缩”分区。**为减小镜像文件的体积，要“压缩”文件的所在分区最好不要有其他无关文件，可通过PQ、Fdisk等来建立一个新分区，并建议格式化为FAT32格式（因为NTFS的镜像Ghost Explorer不支持复制、粘贴、删除），容量大小一般要比压缩的文件略大一些即可。实际上Ghost所做的镜像文件只是该分区的有效数据文件，跟文件实际的大小无关。

**步骤2，压缩文件。**将所有需要压缩的文件都集中到新分区后，执行Ghost进行克隆，在选择压缩率时选“High”即可。因为是对非系统分区的克隆，所以只需在Windows中操作即可。对于NTFS分区的操作，也可在纯DOS下操作，Ghost 2003支持NTFS分区，镜像文件可压缩为GHO、GHS、IMG、RAW等格式。由于默认生成的文件类型是GHO文件，只能用Ghost Explorer打开，它并不像WinZip、WinRAR那样普及，这也在一定程度上保证了压缩文件的安全。

**步骤3，解压文件。**执行Ghost Explorer后单击“文件”→“打开”，打开所做的镜像文件，选中所要的解压文件，右键单击，在弹出的菜单中选择“复制”（如果是NTFS的镜像，选择“提取”），然后选择一个存放的文件夹即可，如图1）。打开我的电脑选择一个存放的文件夹粘贴即可。如果要添加文件，在Windows中选择文件并且复制后，打开Ghost Explorer，在程序的右边选择存放的文件夹再执行粘贴即可，一切操作就像在Windows中一样（提示：*如果添加的文件或次数较多，执行Ghost Explorer后单击“文件”→“编译”，对镜像文件进行编译，它就像Windows的“磁盘碎片整理”，编译后可加快对镜像文件的读取*）。怎么样，是否比WinRAR、WinZip等更方便？经过与WinRAR的比较实验（同样压缩一个文件，选择最高压缩率），我们可明显看出Ghost的优越性。

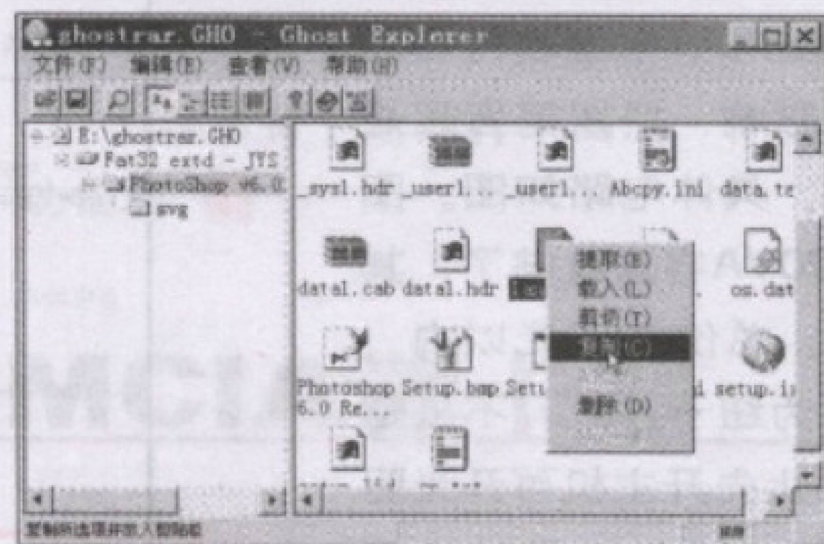


图1

奇门遁甲

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

客座专家 龚胜 苏旅

# 问题交流



插图 宋洋

## 寻找Windows 2000/XP密码新探

如何找回遗忘的Windows 2000/XP密码，已算不上近期的热门问题了，但问到类似问题的读者还是很多，这里集中给出回答。当然以下方法并不能保证解决所有问题，仅供大家参考。

大家知道，微软Windows 9X操作系统的开机密码对保障系统安全来说，基本上形同虚设。而Windows 2000/NT/XP在这方面的安全性大大增强（尤其采用NTFS分区后），不过这也是把双刃剑——一旦忘记登录密码，会带给我们极大的麻烦：对于企业用户来说，若一时无法重装系统，损失就更大了。那么，遇到用户密码遗忘的情况时该怎么办呢？

**问：** 请问"SAM"文件的作用是什么？如何通过处理该文件来恢复帐户密码？

**答：** SAM即安全帐号管理数据库（Security Accounts Management Database），在%systemroot%\system32\config\目录下，它是Win2000/NT/XP操作系统的核心文件之一，其中存放了本地电脑和操作系统所控制域的组帐号及用户帐号信息、描述信息、权限信息和域用户的描述信息、加密后的密码数据等。超级用户Administrator的密码存放在SAM文件中最后一个"Administrator"字串后。

有些软件可直接使用"暴力法"对SAM文件中保存的密码进行解密，但需要的时间很长，而且如果密码设定较复杂，成功的可能性不大。对于Windows 2000/NT用户，如果系统里没有重要的帐户，或者帐户比较少，用删除SAM文件的方法来找回系统帐户是比较简单的。删除该文件后，系统会还原为只有Administrator和Guest两个帐户，且密码为空。但有些程序（如iis、vmware）会因为它们依赖的帐户丢失而不能启动，其他与用户相关的程序也需要重新安装配置。

如果系统所在分区是FAT32格式，要删除SAM文件很简单；如果是NTFS分区，则相当棘手，需使用NTFS FOR DOS或其他支持NTFS分区读写的启动光盘，或者挂到其他安装有Win2000的机器上，也可考虑在其他分区重新安装一个新的Win2000。不过此方法对安装了"活动目录"的系统以及Windows XP似乎不太适用。

**问：** 请问如果有管理员权限用户的帮助，如何找到登录密码？

**答：** 这种情况比较幸运，你可很简单地更改其他用户的密码。如果你拥有一个管理员帐号，就能使用此帐号登录并可创建和更改计算机上所有用户的密码。单击"开始"→"控制面板"→"用户帐号"，选择忘记密码的帐户名并点击"更改密码"，如果计算机连接到域，则显示为"重设密码"，再根据向导提示一步步地完成更改密码，然后用更改的密码登录即可。

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

## 《盟军敢死队3——目标柏林》问题集

**问：** 第一关纳粹狙击手我就对付不了，是不是很弱，可总是不能完成任务过关，有没有捷径可获胜呢？

**答：** 关于这个问题，第22期攻略已写得很清楚了，纳粹狙击手的主要优势在于视野范围大、射程远，从瞄准到发射的时间短，但他也有盲点，我倒觉得这关比较麻烦的是敌人既有狙击手又有普通士兵，注意在对付普通敌军时别进入敌狙击手的射击范围就行。

**问：** 要求保护O'Donnell将军，然后登上南部纳粹飞机那关，敌人伞兵很多，我有些抵挡不住。请问这关打法的要点是什么？

**答：** 获胜的方法很多，重要的是开始时要取得桥头的控制权，让贝雷帽用手雷解决桥头集结的敌人，然后埋放地雷，狙击手用狙击枪压制敌人，贝雷帽收集弹药，等武器装备多了就可配合狙击手作战了。如果配合得好，敌人应该没有多少机会对我方队员构成威胁。

**问：** 在要干掉O'Donnell将军这关中，警报总会响，真是不明白这是怎么回事。

**答：** 这关场景大，参加的队员多，敌人也多，但总体来讲难度不高，需要注意的就是遥控炸弹的摆放位置。如果中途警报响，估计是敌人的尸体被发现了，所以要把尸体处理好。在很多关里都要注意这一点。

**问：** 在斯大林格勒战役的第3关，我已杀光了所有的敌人，那个叛徒将军也被我干掉了，为什么还不胜利？好

但对于使用WinXP Home版的用户存在一个问题，就是在默认情况下，无法以Administrator帐号登录。你可以"安全模式"启动计算机，就可在欢迎屏幕上选择Administrator帐号登录Windows系统了。另外可在系统没出现问题前，在对话框中输入"gpedit.msc"打开组策略，再依次展开"计算机配置"→"管理模板"→"系统"→"登录"，在右面选中"总是用传统登录"，设置为"已启用"。这样在登录时将出现一个带有输入对话框的欢迎界面，以后出现问题只需在对话框内输入"administrator"及口令即可登录。

**问：请问如何借助第三方软件找到或恢复用户密码？**

**答：**在众多恢复管理员密码的方法中，使用软件修复法是成功率最高的。现在各种密码恢复软件有很多，可帮助你恢复忘记的Windows 2000/NT/XP操作系统启动密码。大家不妨自己在网上查找一下，这些工具软件在使用上并不复杂，但这类软件很多属于"黑客"软件的范畴，在使用时，应注意其合法性。

ERD Commander 2002是其中非常出色的一款。下载后将其解压到硬盘当中，并通过Nero刻录到CD-R当中，这样就制作了一张ERD Commander 2002启动光盘，利用它启动电脑后，就可对Windows 2000/XP进行任何用户的密码修改、文件的读写与复制，功能相当强大。

Windows 2000管理员密码丢失后，还有一个解决方法是使用Petter Nordahl-Hagen的The Offline NT Password Editor（可到http://home.eunet.no/~pnordahl/ntpasswd下载），这个工具是离线修改注册表文件SAM来设置密码的。用映像文件制作启动软盘来引导后，按一定的操作步骤来重新设置密码。

**问：请问如何利用系统必要的启动程序来清除密码？**

**答：**我们可用一个修改密码的小程序来替换系统启动的必要程序，然后系统启动时就会替换密码，随后把被替换的程序再还原就行了。当然，首先你还要访问系统分区，来替换随系统启动的程序。如果是FAT32分区，那么只需通过Windows 98启动盘启动，再执行下面的操作就可以了；如果是NTFS分区就要麻烦一些了，可将本机硬盘挂到另外一台装有Windows 2000的电脑上，再进行下面的操作：

把Windows安装目录下的System32\Svchost.exe改名Svchost.bak备份，找一个专门的密码清空程序如CleanPwd.exe，拷贝成Svchost.exe。启动该系统，就把Administrator的密码清空了，随后可直接登录，再将Svchost.bak恢复为Svchost.exe就行了。

**问：请问如何利用"启动脚本法"恢复管理员密码？**

**答：**"启动脚本法"是利用Windows 2000的脚本运行机制来达到登录目的。Windows 2000计算机启动/关机脚本（startup/shutdown scripts）就是在用户登录之前执行的批文件，它的功能类似于Windows 9X和DOS中的自动执行批处理文件Autoexec.bat；同样，关机脚本是关机之前执行的批文件。由于脚本文件是在Windows 2000登录机制之前执行的，我们可通过修改脚本内容来对系统进行修改密码等设置。

编写一个能恢复管理员密码的批处理文件Pass.bat，其内容为"Net User Administrator 111111"，并将这个文件保存在操作系统所在分区的Winnt\System32\GroupPolicy\Machine\Scripts\Startup目录下（若目录不存在，请建立）；接下来再编写一个启动\关机脚本配置文件Scripts.ini，其内容如下：[Startup] 0CmdLine=admin.bat 0Parameters= 并设法将这个文件保存在\Winnt\System32\GroupPolicy\Machine\Scripts目录下，重新让系统启动，这时就可用用户名Administrator、密码111111来登录计算机了。

四川 龚胜

像要从哪条路逃走是吗？我怎么找不到路啊？

**答：**的确是要逃走，不过是乘车逃走。车就在监狱的院子里，是一辆德国战地吉普，车前盖上有个备用轮胎。让所有人进入车子，就可过关了。什么？监狱是哪一个？这样说吧，楼顶上有胜利女神驾着马车雕像的就是勃兰登堡门。它的西侧是工地，可拿定时炸弹；东侧就是监狱，楼顶上有毒气弹。

**问：到底什么敌人能识破间谍的伪装？**

**答：**能识破间谍的有以下敌人。1.秘密警察。就是盖世太保（Gestapo）了。2.党卫军中尉（Lieutenant）。与一般的军官不同，党卫军中尉的帽子不是大檐帽，而是船形帽，青黑色制服，因此看上去和士兵比较难分辨。注意看英文说明即可。3.就是军官了。不过，如果间谍在敌人视线内跑动，什么敌人都可识破他。

**问：在第二大关第一小关，就是要潜入车站的那关，我的间谍总是被发现，这是怎么回事？**

答：本关的设定是间谍无论穿多高官阶的军服，都会被北岸的敌人识破……其他的不用解释了吧。

**问：诺曼底的第一关过关步骤是怎样的？我只看到几辆坦克后，任务就失败了，这是怎么回事呢？**

**答：**这一关虽没有时间限制，但任务是摧毁至少6辆装甲车或坦克，摧毁油罐和弹药库，而一定时间后敌人的装甲车和坦克会开走，所以一定要抓紧时间才行。要注意收集武器和弹药，合理地利用油桶爆炸产生的巨大破坏力。达成过关条件一点都不难。

**问：在用水手炸敌船那一关，我已在两艘船上都安了炸药，但为什么无法引爆呢？**

**答：**很简单，只有水手到达爆炸伤害范围之外，才能引爆炸弹。你不会想把自己也炸死吧？

**读者 蓝色风暴问：** 我的电脑最近出现了一些问题，有时无法正常冷启动，具体表现是**电源风扇转但显示器没有显示，主机也不能启动**。有时一切正常。请问是何原因？

**答：** 我觉得这很可能是机箱电源的问题，首先是电源的质量问题。电脑在正常开机时，机箱电源都会向主板发送一个Power Good（电源正常）的信号。如果输入的交流电压在额定的工作范围之内，且各路直流输出电压也正常，那么CPU就会产生复位信号并继续往下执行BIOS自检功能来正常启动电脑；如果机箱电源不能正常送出信号，当然也就不能正常启动了。此外，你还要注意一下电脑摆放的环境，如果太冷、太热或空气潮湿、灰尘过多，都会导致一些莫名其妙的启动故障发生。

湖南 苏旅

**读者 纪萍问：** 我有一台东芝**手写笔记本，在我重新安装后一直无法顺利使用手写笔**，但其他硬件驱动都能使用，请问这手写笔应当怎么安装呀？

**答：** 首先我觉得你应该排除硬件问题，如手写笔和触摸屏的故障导致无法正常使用，这样即使是识别出来驱动程序也无法正常使用。

排除硬件问题，可能就是安装方法上有问题了。许多带有触摸屏的手写笔记本电脑是不能用传统的硬件安装方法来安装驱动程序的，它们的安装都比较特殊，一般是在“控制面板”的“添加程序”中进行。具体方法是在“控制面板”的“添加删除程序”中选择“Windows安装程序”，然后把安装目录指向装有手写笔驱动程序的目录，再在出现的手写笔服务选项（Pen Service）中确认即可。这样就能顺利安装驱动程序了。

湖南 苏旅

**读者 第九十回问：我的Windows XP是中文正式版的，但最近在安装SP1补丁时，系统总是提示不能继续安装。** 怎么回事啊？Windows XP是否支持USB 2.0协议？

**答：** Windows XP原始版本并不支持USB 2.0协议，需要安装SP1补丁后才可支持。至于你的安装不能继续的问题，我建议你注意以下几个方面。

第1，保证Windows XP的合法性。微软为了防止盗版，在安装SP1补丁升级包时，会对原有的Windows XP操作系统进行版权检查，如果发现是非法的序列号或经过破解安装的，就会拒绝继续安装下去，或在安装后无法将其激活。

第2是注意你的Windows XP操作系统的语言版本和下载的SP1语言版本是否一致。如果是中文的Windows XP安装英文版的SP1补丁，或采用的Windows XP是由英文版修改而来的，在安装SP1补丁升级包时，将会出现语言不符无法继续的提示。

第3是注意SP1补丁升级包的完整性。如果在下载或拷贝时出现了问题，那么在运行时也会出现一些错误提示，建议到微软的官方网站下载并升级。

湖南 苏旅

**读者 朱强问：** 我上网时，网镖防火墙总是丁丁当当报警，说拦截到多少多少**ICMP包**。这是什么东西啊？不会是黑客攻击吧？

**答：** ICMP全称是Internet Control Message Protocol（互联网控制报文协议），它是IP协议的附属协议，ICMP通过IP数据包携带（数据的第1个字节是ICMP类型域），用来传递差错报文以及其他需要注意的消息报文。虽然目前也有一些木马程序是以ICMP类的形式出现并能避开网络端口而入侵用户系统，但一般情况下，个人用户在安装了一个较好的网络防火墙并打开了一定的防御级别后，是不必理会这种ICMP包传输信息的，因为大多数ICMP包传输都是用来传递各类消息报文的。如果你觉得不放心，可下载木马克星、LockDown等软件来检测并查杀木马。

湖南 苏旅

**问：** 好几关里我都需要进入房间拿东西，但房子里有很多敌人，进去我就被打死了，间谍也不能用，怎么办？

**答：** 用手雷或毒气弹，点击使用后把鼠标移到门上，可看到有一个投掷的标志，扔进去，屏幕右上角会开小窗口显示你的战绩。如果有人被毒晕或炸死，其他敌人会过去观察，那就接着扔。注意扔毒气弹最好自己先带上防毒面具。

**问：** 为什么有时我不能跑了？

**答：** 那一定是带上了防毒面具，看看左下角的头像是不是？带着那个东西，喘不过气来，怎么跑啊？

## 《英雄本色2》问题集

**问：** 第一章第三小关，就是主角做完梦然后Mona出现那关，接着Mona跑掉后我就不知道该去哪里了。到处都找不到路，惟一找到的出路是窗户，可是跳下去就死掉了。这是怎么回事？

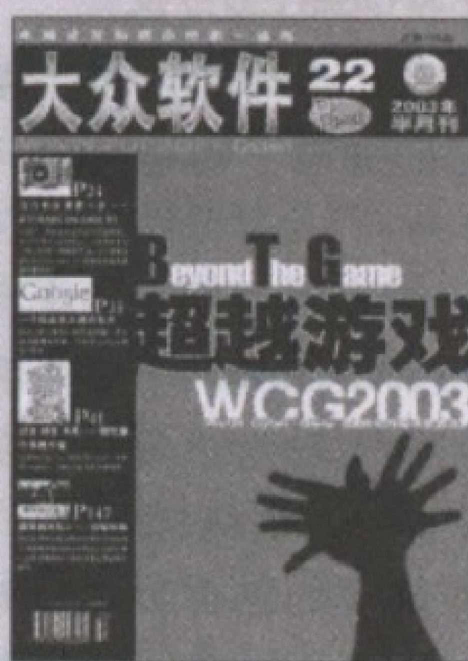
**答：** 这一关就是在窗户间跳来跳去的，千万别掉下去。你站在窗口先跳到对面有缺口的地方，跳到斜对面，再跳到地上就可以了。

**问：** 在废弃的片场找Mona住处时，我只找到了一个锁了的房间，然后就不知道该怎么办了。

**答：** Mona的房间在片场最里面，上楼梯后左边的房间。门锁了不要紧，可从另一侧门绕到房子的后面，然后从窗户爬进去。

**问：** 在棒球小子那关，我答应护送Vinnie离开，但后来就不知道怎么走了。

**答：** 先消灭一楼的敌人，再乘电梯上二楼就可以了。




本期对WCG总决赛的报道只能用一个词来形容：专业。大软在这方面的确是国内首屈一指的。大量生动的文字以及图片让我们这些不能亲自去韩国感受WCG的人有一种身临其境的感觉。尤其是那几张选手获胜或失败后的抓拍，堪称经典。文字也很有感染力，字里行间描述出本次决赛的紧张。本期的封面我很喜欢，红色与黑色的搭配，那个模仿出鸽子形象的手，以及BEYOND THE GAME的标题给人很深刻的印象，很有深度。GOOGLE五周年的专题给人一种很怀旧的感觉，毕竟那是陪伴我们这些网虫很长时间的搜索引擎。再有就是本期的大众闲话——《为了一定会被忘却的纪念》。是啊，多年以后我们也许不会再记得有"编辑部轶事"这样一个版块，但它曾经带给我们的欢乐却是我们永远也不会忘记的！

■快评手 风锁娥眉

快评要求：针对当期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200～300字之间。
快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

**林晓**：今年的"微星杯"读者调查，参与的读者达数万人。我们原以为幸运读者会立刻前来领奖，却不料由于各种原因一拖再拖。那些精美的奖品放在广告部最令人眼馋的地方，几乎要成了"罪恶之源"，好在最后期限内终于都被领走了……某某猫碰巧也因还在学生的年代投寄了调查表而获得了三等奖，不过以后他就不会有这样的机会了，因为杂志社规定社里的所有活动内部职工以及亲属均不能参加。

祝大家新年运气好，心想事成！

**读者调查 大众软件2003年度**

# 领奖了……

■本刊编辑部 发条龙猫


Walker与特等奖获奖者（右）合影。


社领导与特等奖获奖者（右）交谈，了解读者对杂志的看法。

"感谢您参加我们的活动，您中了X等奖，明天是兑奖的最后日期，请速来领取您的奖品。请拨电话XXX-XXXXXXXX，与XX小姐联系……"

如果你接到这么一个电话，你敢信么？你敢来么？这就是不久前"微星杯"《大众软件》读者调查大奖颁发前的一幕。

本来领奖在一个多月之前就开始了，到11月15日，唯独一等奖和特等奖一直无人问津，而领奖的截止日期是11月16日——也就是第二天。编辑部的同仁们想象出一万种读者不来领奖的可能，且分析得头头是道，搞得大家都要相信了；接着又想出一万种把大奖瓜分掉的方法。眼看分赃不均，真人PK的一幕就要上演。突然进来两位中年妇女，连声说："你们这个杂志办得真是太好啦，我们还能中奖呢，你们太负责了……"搞得我们一头雾水，连分赃都忘了，好半天才明白过来，原来一等奖得主来领奖了。

来的人是中奖者的母亲和小姨，专程从山东赶过来。因为中奖者本人正在服兵役，只能由亲属代领。我和司马平安把装着那台让我们垂涎三尺的7.1声道电脑的几个箱子搬进会议室，一一打开请她们验货，而我们只有干看着那7.1声道音箱流口水的分。无奈社领导亲自颁奖，我们哪敢造次。待一切交接完毕，恋恋不舍地最后看了那台电脑一眼，毅然慷慨大方地将它装回了包装箱，替两人抬下楼去。

送走了一等奖得主，我们难免为不能瓜分奖品而耿耿于怀。不过转念一想，特等奖的笔记本电脑还没被领走，说不定还能分到一块硬盘片什么的，便感到非常欣慰。可是刚上楼，赫然看见会议室里坐着一位陌生人，我心中顿时产生不祥的预感。很快，得出了一个肯定的结论：我连硬盘片都分不到了。

真是奇事年年有，今年特别多。两个大奖碰在截止日期前一天一起领取已经很凑巧了，更巧的是，特等奖的得主居然也是位军人……

"我接到你们的领奖电话时，第一反应就是碰上骗子了……"不过，他还是将信将疑地来了，"反正只带着路费，如果是骗人就直接回去。向部队请假的时候，领导还一再叮嘱，千万不要轻易相信这个。""我正准备买台电脑，这回可彻底省下了。"这位士官一边爱不释手地摆弄着那台戴尔迅驰笔记本，一边带着激动的表情说着。

"迅驰呀，那可是迅驰笔记本啊！"送走了这位让我们羡慕得流下了更多口水的幸运者，在回来的路上我不停地念叨。"迅驰怎么了，笔记本有什么用呀，哪有台式机用着舒服。"司马平安又是一脸不屑……

# 《大众软件》2003年

## 下半年文章索引（13～24期）



（文章名字前面的数字依次为期数和页码。新闻速递、晶合通讯、问题交流以及TOPTEN四个固定栏目未列入该索引。）

### 新品初评



### 专栏评述

手机"TOPTEN"投票，每条0.5元,赢取每月幸运奖品，详情请见200页说明。



## 实用软件



### @办公室的故事



### @幻彩多媒体



## 硬件评析



## 网络时代

## 应用心得

手机"TOPTEN"投票，每条0.5元,赢取每月幸运奖品，详情请见200页说明。



## 读编往来



## 游戏剧场



## 专题企划



## 前线地带

**@游戏试炼场**



## 锋利的盾



## 攻城略地



## 在线争锋

**@混沌冒险**

## @极限竞技



## 游园惊梦



## 龙门茶社

## 有字天书

**@乾坤一技**

13-192 《刀剑封魔录》大刀客80以上连击大法/《李世民传奇——乾坤镜》终极装备寻找心得/《天下霸图》峨嵋派无敌称霸法/《天使小夜曲》快速、免费买卡/《三国志Ⅸ》最快得到帝都法

14-192 《NBA Live 2003》最短比赛设置法/《三国志Ⅸ》借蛮杀人/《三国志Ⅸ》赚钱不愁/《NBA Live 2003》活用Team Management功能/《模拟度假村》建设三步走

15-192 《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》活用传送之杖/《秦殇》宝物复制大法/《圣战群英传Ⅱ——黑暗预言》训练超级英雄/《三国群英传Ⅳ》杀于吉、南华老仙之法

16-192 《侠盗罗宾汉》一剑扫天下/《FIFA 2003》"无赖"战术/《幻想三国志》疯狂连打/《星之宿命》技能点数分配心得/《圣战群英传Ⅱ——黑暗预言》挑战城主

17-192 《幻想水浒传Ⅱ》一代主角加入法/死亡之翼——WC3阴影加双英雄必胜"次快攻"/《古墓丽影——暗黑天使》高级技巧5则/《古墓丽影——暗黑天使》DIY大法/《三国志Ⅸ》超快速统一法/《鬼武者》割喉技使用心得

18-192 《幻想水浒传Ⅱ》谜一般的决斗/《秦殇》之泰山不减血打卢生/《幻想三国志》无赖攻击术/《红楼续梦——京华风云》店铺经营条件/《仙剑奇侠传三》迷宫小地图全开法

19-192 《幻想三国志》虽印兽快速升级小心得/《模拟城市新世界》城市正常赚钱/《极品飞车——热力追踪2》弯道甩尾技巧/《侠盗罗宾汉》之克敌技法/《仙剑奇侠传三》破财装的取得方法

20-192 霸气十足——兽族苦工大起义/《上古传说——刀剑封魔录外传》巧过机关阵/《侠盗猎车手3——罪恶都市》劫车心得/《幻想水浒传Ⅱ》两处取巧打法/《樱花大战3》小游戏心得/《仙剑奇侠传三》讨价还价技巧

21-184 《幻想水浒传Ⅱ》最终Boss快速打法/《吸血莱恩》战斗技巧3条/《三国志Ⅸ》一将退蛮夷/《仙剑奇侠传三》魔剑系统高级心得

22-192 《皇帝——龙之崛起》高级建设技巧/《仙剑奇侠传三》赚钱大法/《上古传说——刀剑封魔录外传》隐藏关探秘/《信长之野望——天下创世》军略心得

23-192 《剑侠情缘网络版》轻松拿戒指/《突变怪物》火攻心得/《海盗猎手》海战技巧/《信长之野望——天下创世》心得/《仙剑奇侠传三》加速大法

24-192 《盟军敢死队3》一枪过关/《重返狼穴Ⅱ》之全歼敌寇/《星球大战——杰迪学院》战斗指南/《上古传说——刀剑封魔录外传》封魔战神快速通关/《罗马执政官》攻城战手记

**@补丁铺**

13-194 《魔兽争霸Ⅲ》v1.06完美升级档及光盘补丁一次性所有版本通用安装包/《合金装备2》v2.0升级档及DVD光盘补丁/《神话时代》v1.06升级档及光盘补丁/《文化2》中文版光盘补丁等

14-19 《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》全部关卡显示器/《幻想水浒传Ⅱ》中文版光盘补丁/《幻想水浒传Ⅱ》中文版超级属性修改器/《指环王——护戒使者》简体中文汉化包/《合金装备2》武器装备修改器/《国家的崛起》v1.02升级档及光盘补丁等

15-194 《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》完美简体中文汉化包/《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》v1.10 Beta官方升级档/《冠军足球经理4》v4.07升级档及光盘补丁/《冠军足球经理4》v4.07升级档无限金钱修改器/《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》v1.10完美升级档及光盘补丁等

16-194 《绿巨人》完美中文汉化包/《魔兽争霸Ⅲ》及资料片《冰封王座》v1.11版录像转换器/《圣战群英传Ⅱ——黑暗之仆》免光盘补丁/《古墓丽影——暗黑天使》最新6项属性修改器等

17-194 《冠军足球经理4》v4.08升级档及免光盘补丁/《冠军足球经理4》完美简体中文汉化包/《奇迹时代——暗影魔法》3项属性修改器/《仙剑奇侠传三》修改器百宝豪华版等

18-194 《仙剑奇侠传三》存档修改器/《樱花大战3》大神终级存档/《三国立志传Ⅱ》存档修改器v1.0版/《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》v1.12一次性所有版本通用安装包/《狮心皇——十字军遗产》完美免光盘补丁/《狮心皇——十字军遗产》3项属性修改器等

19-194 《三国志Ⅸ》中文版完美官方威力加强版升级包/《机甲战士Ⅳ——雇佣兵》简体中文汉化包/《上古传说——刀剑封魔录外传》超强初始修改档/《疯狂橄榄球2004》7项属性修改器/《狮心王——十字军遗产》新4项属性修改器/《三国立志传2》存档修改器v1.2/《星球大战——杰迪学院》补丁等

20-194 《仙剑奇侠传三》v1.02官方升级档/《仙剑奇侠传三》完美免光盘补丁/《仙剑奇侠传三》完美运行补丁/《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》兵种编辑器/《圣战群英传2》（中文版）光盘补丁/《世嘉大战略Ⅳ》（日文版）超级属性修改器/《天堂与地狱》完美简体中文游侠汉化包/《共和国革命》光盘补丁等

21-186 《信长之野望——天下创世》（中文版）超级属性修改器最新v1.2版/《秘密潜入2——隐蔽打击》完美官方简体中文汉化包/《秘密潜入2——魔影杀机》完美中英文双语版升级档/《冠军足球经理4》最新官方简体完全中文版升级完美汉化包/《空战英豪》光盘补丁/《模拟城市4——大塞车》任意语言版本通用光盘补丁/《模拟城市4——大塞车》属性修改器2款/《灰鹰——元素邪神殿》光盘补丁等

22-194 《英雄本色2》补丁/《英雄本色2》无限生命、无限弹药修改器/《英雄本色2》显示所有关卡/《冠军足球经理4》官方简体完全中文版完美升级汉化包第3版/《龙之崛起》官方简体中文汉化包游侠改良第2版/《荣誉勋章——联合袭击之突出重围》官方繁体中文汉化包/《盟军敢死队3——目标柏林》补丁/《吸血莱恩》官方简体中文汉化包/《信长之野望——天下创世》（中文版）武将编辑器等

23-194 《暗黑破坏神Ⅱ》及其资料片《毁灭之王》v1.10正式版升级档及连接任意战网补丁/《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》v1.10正式版简体中文改良汉化包/《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》v1.10正式版繁体中文改良汉化包/《FIFA 2004》德文版转英文版补丁/《反恐精英之零点危机》（黑客版）游侠界面汉化包/《战神Ⅳ》补丁/《战神Ⅳ》6项属性修改器等

24-194 《极品飞车——地下狂飙》第一号升级补丁/《极品飞车——地下狂飙》v1.1版超级属性修改器/NBA 2004十项属性修改器/《代号13》补丁/《指环王——国王归来》最终修正版补丁/《冠军足球经理2003-2004赛季》v4.1.2升级档/《地牢围攻——阿拉娜传说》补丁等

**@秘技屋**

13-196 《闪电战》秘技/《黑客帝国——登陆矩阵》秘技/关于在《合金装备2》中使用右摇杆的方法/《侠盗猎车手——罪恶都市》秘技

14-196 《重返狼穴2》秘技/《毁灭》秘技/《吕布与貂婵》无限道具秘技/《突变怪物》注册表修改秘技/《国家的崛起》秘技/《血腥莱恩》秘技

15-196 《星际迷航精英力量Ⅱ》秘技/《水灵仙子》无条件查看结局大法/《圣战群英传Ⅱ——黑暗预言》秘技/《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》秘技/《仙剑奇侠传二》官方秘技

16-196 《印第安纳·琼斯与皇陵》秘技/《幻想三国志》隐藏的UJ学院与其余幻兽/《三国志Ⅸ》金钱军粮爆满法/华硕显卡园地——游戏优化宝典：《古墓丽影——暗黑天使》显卡设置技巧

17-196 《上古传说——刀剑封魔录外传》修改难度/《上古传说——刀剑封魔录外传》修改代码/《杀手Ⅱ——终极刺客》之开锁大师/《三国霸业2》作弊码/《威震敌后Ⅱ——太平洋战场》秘技心得/用《金山游侠》修改《仙剑奇侠传三》各属性及结局好感度

18-196 《欧罗巴战记——北方王冠》秘技/《绿巨人》全新秘技/《征天风舞传》快速赚钱法/《仙剑奇侠传三》星森众宝必胜秘技/《三国群英传Ⅳ》内政偷懒法/《幻想三国志》超级秘技/《鬼武者》修改大法/华硕显卡园地——游戏优化宝典：《仙剑奇侠传三》显卡设置技巧

19-196 三国志Ⅸ/彩虹六号——盾牌行动/《仙剑奇侠传三》立即获得3个小游戏/星球大战——杰迪学院/《绿巨人》补充秘技/用《金山游侠Ⅴ》修改《绝对零度》中的金钱

20-196 文化Ⅱ/三国立志传2/征服美洲/加勒比海盗/华硕显卡园地——游戏优化宝典：《战地1942——二战秘密武器》显卡设置技巧

21-188 如来神掌/灰鹰——元素邪神殿/深海惊魂Ⅱ/仪器2.0/圣战群英传Ⅱ——光之守护者/猎人/用《金山游侠》修改《模拟城市4——大塞车》

22-196 神话时代——泰坦/奇迹时代——暗影魔法/荣誉勋章——联合袭击之突出重围/华硕显卡园地——游戏优化宝典：《家园2》的显卡设置技巧

23-196 帝国世界/职业滑板高手4/模拟人生——魔法世界/英雄本色2——硬汉柔情/用《金山游侠》修改《英雄本色2》

24-196 模拟人生——魔法世界/使命如唤/特工任务——安全突破/指环王——国王归来/华硕显卡园地——游戏优化宝典：《极品飞车——地下狂飙》显卡设置技巧

**林晓：** 游戏剧场设立之初，就有为游戏寻找好的文学脚本之意。因而我一直很关注游戏策划与创意。遗憾的是好的周密的游戏创意不容易得到。这一篇算得上有想法的了。大家看看，也为中国游戏的发展出点主意。众人拾柴火焰高嘛，我在这儿先谢谢大家了。顺祝大家新年好。万事胜意！

# 光寒九州

## ——一个玩家的游戏策划案节选

■作者 msbox

### 总纲

光寒九州应该是一个什么样的世界？换句话说，我们希望玩家生活在一个什么样的世界中？最大限度地提高玩家参与程度，这应该是游戏策划制作的方向；与此同时，在一些地方尽可能地模仿真实。

游戏的背景时代选择背景原则：（1）从中国某个真实的历史时代开始；（2）应当是乱世（汉末、明末等）；（3）时代背景不应当是一成不变的，玩家的努力将会改变游戏的走向。选择真实的历史时代，可以大大减少我们在游戏背景构想上花费的精力（地图、建筑、服饰等的风格，NPC的设定等）；作为一个以战斗为主的游戏，乱世显然是最好的选择；玩家的努力如何改变游戏整体走向，可以参考组织说明、物流系统说明等部分。

### 属性说明

人物的先天属性分为力量、反应、速度、耐性等4项。不设经验属性，代之以技能等级；取消才智、魅力等属性，它们将由玩家自己能力决定。可参照其他部分的说明。

力量影响人物的负重、战斗伤害的大小，反应和速度影响了招架、闪躲成功几率，耐性则影响人物的抗打击能力。

属性将会随着相关技能的熟练而增长。

### 技能说明

技能部分是游戏的核心之一，分为战斗技能和非战斗技能。

战斗技能由基本技能和特殊技能组成。

基本技能将在一定程度上改变人物的先天天赋，同时影响人物特殊技能的学习、发挥。基本技能包括：基本拳脚、基本轻功、基本武器技能（基本刀法、基本剑法等）等。基本拳脚影响人物耐性、力量，基本闪躲影响人物速度、反应，基本武器技能一定程度上影响某种武器命中率、杀伤力等。

特殊技能，可以展衍到相对应的基本技能上。

各种武功技能将会修正人物的命中、闪躲、招架、杀伤等属性。如果说招式是形的话，那么内功就是神。同样的招式，不同的内功，效果也绝对不同（有的内功威猛霸道，命中后伤害较大；有的内功丝毫不带火气，有效地提高闪躲几率；而有的内功则会影响对方的攻击速度和命中等。）。在没有特殊的机缘之下，一个人只能修习一种内功。

非战斗技能是物流系统的基础，包括以下一些技能：

各类资源采集能力，比如金属矿石识别能力、金属矿石采集能力、金属矿石精炼能力。矿石识别能力是采集和精炼的基础。资源种类包括：金属、木料、皮革、燃料、宝石、其他。

资源加工类能力，比如武器打造能力、武器知识。两种技能相辅相成，只有了解了武器知识，才能明白武器的优缺点；只有高超的打造能力，才能制作出精良的武器。与此类似的有：铠甲、宝石加工、工具、医药等。

技能修习方面，修炼方式只有不断地练习、运用。各种技能相关的书籍可让你学会新的技能，并在某一个范围内加快修习的速度。机缘巧合得到某些NPC的指点，可以使某种技能增长一定幅度。

技能的增长是永无止境的，但人的能力有限，技能越高增长越慢。

### 物流说明

物品的损耗将是物流系统的基础。各种药材等物品，毫无疑问属于消耗品；各种武器、防具、工具等，也会随着使用而逐渐损耗，最终报废。物流系统由原材料采集→精炼→制作→后期加工→销售等环节来构成整个物流过程。这些过程并非是绝对的，可以省略其中某些环节。

资源的原产地将是游戏中各势力争夺的重点。无论是对个人，还是一个组织，其资源的拥有量将在很大程度上决定其势力的强弱。资源种类将

包括药材、木材、金属、皮革、布料以及作为钱币流通的金、银、铜等。而城市将是特殊的资源产地。各组织可以在城市中购买店面、开设工厂，城市的占有者可以自这个城市中的每一笔交易中抽取税金。

所有资源产地在最初阶段都处于NPC控制之下（也就是选择的时代背景中的国家）。拥有者可以雇佣兵丁（NPC）来占领控制这个资源产地；争夺者必须杀死这里的守卫，派遣自己的兵丁来抢夺控制权。资源产地的控制者将有改变这一资源产地税收比例的权利，可以针对不同的组织拟定不同的税收比例。（例如：同盟组织成员来此采集资源：可以以较低的比例收税；无组织人员则按中等比例；敌对组织则按照高比例或完全禁止其靠近。）

正规组织可以以组织的名义开设店面、工厂，用来收购资源，大量加工、销售等。收购、销售价格以及人员工资等，将由组织的统治者负责制定。

## 组织系统

组织系统将是本游戏与其他同类游戏差异最大的一部分。大到一个国家，小到一个三五人的帮会，都属于组织的范畴。组织将分为松散型和正规型两种。两者的差异在于，松散型组织没有明确的职责划分，其成员没有俸禄，没有占据任何资源产地。当松散型组织拥有了一定的资源和根据地后，就可以申请成为正式组织。（成为正式组织后，其管理者将可以进行权限分配、俸禄设置、任务下达等。）

松散型组织只要有一定数量的成员，就可以申请。但要成为正规组织则必须拥有一定数量的资源，比如一定数额的金钱、组织根据地等。松散型组织只要拥有不低于下限的成员数量就不会消亡，但正规组织则若没有拥有足以维护正常运行的资源（包括组织根据地）就将会消亡。

组织之间可以有从属、同盟、普通、敌对等关系。组织管理者可以通过声明来改变两组织之间的关系。只要双方管理者认同，组织间的关系转变不受任何数据限制。（小帮派同样可以让大帮派成为从属组织，只要你能让对方管理者同意。）只要单方面声明便可成为敌对状态。组织管理者可以对不同关系的组织拟定不同的策略（主要指资源产地策略，组织所属NPC态度等）。各组织之间也可以交换资源、转让资源产地等。组织通过雇佣NPC守护保卫自己的势力范围（资源产地、组织据点等）。进攻、防守等组织战斗行为，依然以玩家扮演角色为主。通过消灭对方在某地的势力，雇佣自己的守卫来抢夺据点、资源产地。

## 任务系统

任务系统则给每个游戏参与者获得资源、物品的另外一条途径，同时也是提高玩家间互动的一个好的选择。任务系统将分为组织任务和公共任务两部分。组织任务由组织的管理者制定，也只有该组织的成员可以领受；公共任务则所有的游戏参与者都可以在任务委托NPC那里委托，同时把委托报酬交与NPC。任何游戏参与者都可以到任务委托NPC那儿领受任务，完成后可以回来索取报酬。同一个任务可以由多人领受，优先完成者将获得任务的报酬。任务可以是取得某种物品或是刺杀某个生物（可以是NPC或者是玩家），参与某次组织间的战斗等。

## 战斗说明

战斗将分为个人战斗和组织战斗。这两者之间的差别绝不仅仅是参战人数的差异。个人战斗都将和大多数的武侠游戏一样，胜负取决于双方的技能差异以及战斗时所处的状态等。例如，在侧面以及背面等方位攻击时，攻击力将有极大的提高；远程攻击比近战占有不少优势等。

而组织战斗就会有极大的变化。作为组织的管理者可以确定战斗阵形、施用某些计谋，甚至搞搞埋伏什么的。但这一切都不是作为简单的命令表现出来，而是需要组织管理者和每个参与战斗的成员进行沟通，安排他们所处的位置，确定他们的参战方式等。显然随着组织规模的增大，战斗安排将变得越来越困难，这就要看组织管理者的组织能力了。（可以想象一下：某个帮派下达动员令，在帮派自己的根据地开个作战会议，确定好战斗策略，选择一个易守难攻的集结地点，然后按照既定计划突袭某敌对帮派。甚至可以搞个诈败，引诱敌方追入己方设定好的陷阱之中，然后伏兵四起。而这一切能否实现，就取决于管理者的组织和应变能力。）

要想更好地反映组织战斗，就免不了要添加地形等因素。居高临下更有利于防守战，爬山坡时的速度将减缓不少；站在己方的防护墙后面，可以轻松射杀正在努力试图击破己方防护墙的敌军等。甚至可以考虑在资源产地修筑栅栏、城墙等，人为改变某个地方的地形情况。

本游戏没有死亡的设定，战斗失败后将处于重伤状态。在受伤状态下各属性将会有不同程度的下降，同时恢复速度极慢。找医师治疗或服用药品将加速恢复的速度，但不可能立即恢复正常。深厚的内功修为，将有利于加快恢复速度。P



# 神甲奇兵

## 第一、二次转职任务介绍

### 前言





玩家第一次进入游戏时，一定会进入新手区，是否要在新手区学习玩家可以自行决定，在离开新手区之前，玩家必须在韩、赵、魏中选择一个国家，以作为冒险的开始地点。随着玩家不断升级，当到达一定等级时，就能进行转职。目前每经过一次转职，所能使用的道具和技能都将因职业的改变而改变。要提醒玩家的是，一旦转职后就无法回头，所以玩家可要仔细思考后再下决定喔！

### 一、第一次转职职业

第一次转职的条件是将平民等级提升到10，玩家可以在各地的大城外，杀些小怪物，为了让玩家升级方便，小怪的区域都在大城市的附近，可以让玩家快速获取经验值到达等级10，当等级到达10之后，玩家就要面临游戏中第一次的转职。接下来玩家就可以到各国主要大城镇的武技馆（不是武器店喔）找到馆长，赵国的是"高涧"，韩国的是"王公嘉"，魏国的是"冯劭"，跟他们说话，就可以开始进行第一次转职了。

该转哪一个好呢？其实此阶段的转职可以分成3种完全不同类型的职业，也是最关系整个职业走向的决定，玩家将可转换成以物理系攻击为主的习武者或是走向以法术专精的求仙者，甚至是可以生产各式各样的道具装备的学徒。简单来讲就是战士、法师、生计这3种类型的职业走向，到底转哪个好，玩家可以好好思考或跟好友讨论。

### 二、第二次转职职业

第二次转职的条件等级为30级，在这阶段，可转职的职业将会因玩家第一次转职时所选择的职业的不同而不同，选择习武者的玩家可选择以近身攻击为主的武兵，或是以远距离攻击擅长的弓兵，或是以敏捷取胜的浪人；选择求仙者的玩家可以选择运用各式各样攻击性法术的方士，或是以回复辅助为主的礼司；而学徒将可以选择制药与各项道具专精的炼丹师及武防具打造专精的铸师。第二次转职需要寻找"关键NPC"并且必须符合转职的条件才能进行。

#### 1.习武者转职成为武兵

关键NPC：魏国神农里的姜水儿

22岁的年轻女子，外表清秀，个性内向，魏国大将军姜源的独女，姜源在与楚国争战时因染瘟疫而亡。转职需求：XXX怪所掉落的CCC物20个。

#### 2.习武者转职成为弓兵

关键NPC：魏国猎户地孤偃：

32岁男子，个性开朗，镇日在常岩山中奔走狩猎，练就一身好箭术，因此收了许多门徒，嗜好吃美味。转职需求：XXX怪所掉落的CCC物20个。

#### 3.习武者转职成为浪人

关键NPC：魏国华南湾的介子契

27岁男子，个性豪爽，四处游历。从小父亲便教导他"最强的武士不是百战百胜，而是百败百战"，所以此人专爱比武，被人打败还很高兴并积极改进，故武技甚是高超。转职需求：XXX怪所掉落的CCC物20个。

#### 4.求仙者转职成为方士

关键NPC：韩国五台山顶游历的神秘人，赛伏羲

年约50，拥有一双清澈的眼睛，专注的眼神，仿佛会把世间万物的本质看透，微秃的脑袋中，装有常人所无法得知的重大秘密。转职需求：XXX怪所掉落的红火石30个。

#### 5.求仙者转职成为礼司

关键NPC：周国洛阳城大司祭官，展喜

身在大理寺，是周帝国一个重要的导师，门下有许多的学生，温文有礼，知识丰富。转职需求：XXX怪所掉落的象牙30个。

#### 6.学徒转职成为炼丹师

关键NPC：魏国北原西方神农里的女娃儿

上古女神，女娲的后代，由于生性害羞，身形特异，世代隐居在昆仑山区，经多年修炼，已将蛇身部分炼化转为人形，但作风依然低调。转职需求：青火灵所掉落的XXX物30个。

#### 7.学徒转职成为铸师

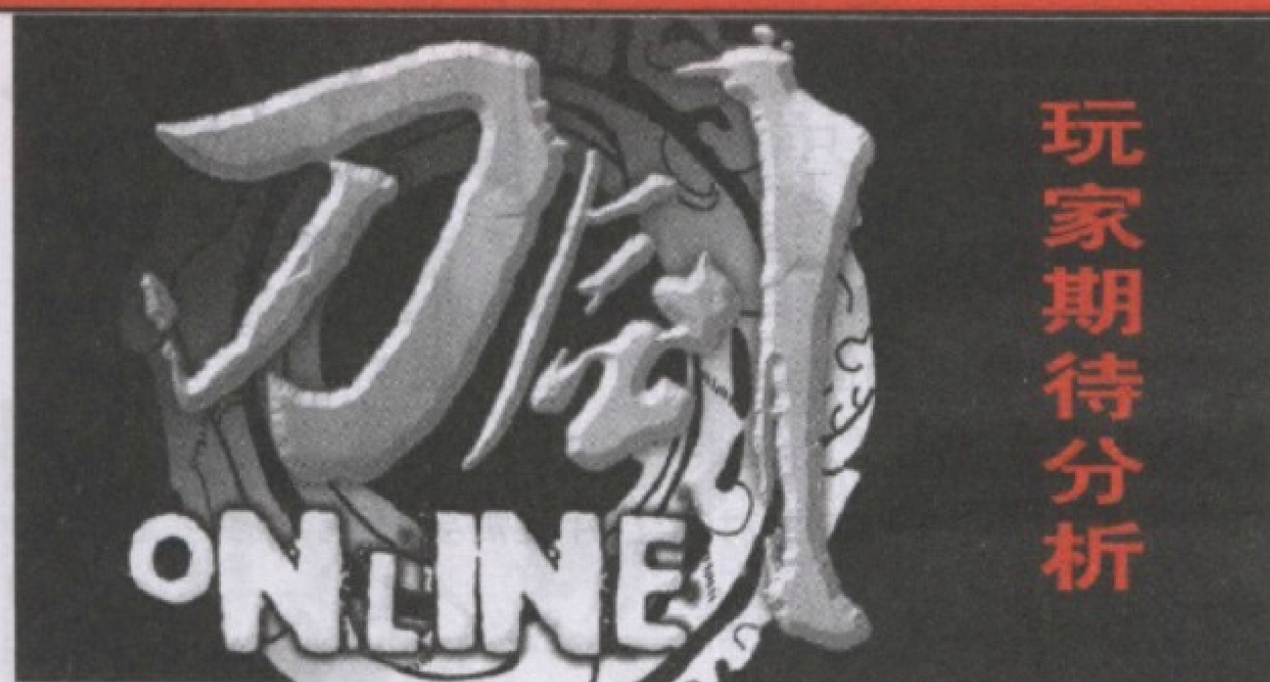
关键NPC：赵国赵口湾的劳事者

年龄为45岁，为神甲真人弟子之后，面目狰狞，饱经风霜，虽然其祖师爷名气鼎盛，但他从不向人提起，所以乡里的人只知其所制造出来的物品既美观又耐用。转职需求：XXX怪所掉落的XXX物30个。

### 后记

以上是第一次及第二次转职的任务攻略，在此阶段一支完整的队伍将会慢慢形成，依照不同特性的职业来选择练功组队的成员。每种职业都有其过人与不足的地方，与玩家间组队打怪时则必须选择与自己能够互补的职业，如此才能将整体战斗力提升到最高。关于第三次转职任务，请玩家密切关注。






# 玩家期待分析

近日像素软件和新浪游戏合作推出的征文活动中共调查6个问题，除了第4题以外全部为单选题，涉及了对《刀剑Online》的整体感觉、游戏特色和网络游戏不能不提的PK。

这个调查进行的时间是11月14日～11月30日，数据采集时间是11月18日（截稿时，调查尚未结束）。从目前的调查情况，可以看出很多有趣的东西。

1.您认为《刀剑Online》对您的意义是？

A.对它还是抱很大希望的 24.09%

B.心目中的大作，早就盼望着出网络版了 20.46%

C.没什么其他游戏玩的时候暂时玩一玩 7.43%

D.国产游戏……没信心 12.21%

E.国产游戏……信心不足，但《刀剑Online》还是值得期待的 23.60%

F.看了看专题对单机版的介绍，觉得《刀剑Online》应该不会差 12.21%

选择答案B.A.E的比例相差不大，而且它们共占了68.15%的比例，在期待与不期待之间的答案是F，说明新浪所做的专题对这个游戏还是有一定宣传作用的，因为从情理推断，这12.21%的回答者应该都是以前对《刀剑》几乎没有了解的，选C答案的人数最少，从选D答案的12.21%和刚才所说的68.15%相比可以看出，《刀剑Online》得到了更多的肯定，玩家把“国产游戏精品”的希望寄托在它的身上。

2.您希望《刀剑Online》在什么情况下开始测试？

A.只要能勉强开始玩了就开始测试。一边测试一边开发也没关系 9.72%

B.开发到一定程度再开始测试，有什么问题也可以一边测试一边修改 24.64%

C.一定要开发到相当完整了再拿出来测试，我希望玩到的是一款精品国产游戏 52.13%

D.随便啦，只要有免费游戏玩，怎么样都可以 13.51%

76.77%的玩家认为至少应该开发到“一定程度”再开始游戏的测试，玩家们对目前网络游戏低完成度上市现象的不满和期待精品游戏的心情由此可见。

3.《刀剑Online》的名字使您联想到？

A.很酷的单机游戏《刀剑封魔录》 41.10%

B.一个刀光剑影，快意恩仇的江湖 32.33%

C.什么也联想不到，但名字挺好记的 4.38%

D.什么也联想不到 11.51%

E.念起来挺上口的，还不错 10.68%

这题的结果反映出，在期待《刀剑Online》的人群中，有相当一部分是对《刀剑封魔录》有一定了解或印象良好的玩家，而其次联想到了“江湖”，这给今后《刀剑Online》的运营提了个醒：多在这两方面下功夫。

4.《刀剑Online》中多重系统体现中国武侠文化的多种特色：连招系统、炼化系统、阵法系统、竞技系统、PK系统、荣誉系统，中国古代十八般兵器十八般武艺，您最喜欢的是

A.连招系统 64.47%

B.炼化系统 31.22%

C.阵法系统 27.16%

D.竞技系统 19.29%

E.PK系统 21.07%

F.任务系统 23.60%

G.帮会战 20.81%

H.攻城战 27.41%

I.十八般兵器武艺 39.85%



这题是多选题，把所有选项的百分比加在一起，结果是314.23%，也就是说，平均每个回答者选择了3个答案，在这样的情况下，号称《刀剑Online》三大特色的“格斗（连招）”、“阵法”、“竞技”，依然是“连招系统”遥遥领先，“阵法”、“竞技”以及其他系统相差并不多。

5.你希望在《刀剑Online》中，可以PK的区域大小为？

A.所有区域均可以随意PK 11.61%

B.多数区域可随意PK 17.86%

C.50%左右的区域可随意PK 8.33%

D.绝大多数区域均不允许PK，PK只存在少数特定的区域例如“比武场”中 30.65%

E.爱怎么PK怎么PK，但一定要对级别相差比较大的情况有所限制 31.55%

6.你希望在《刀剑Online》中，PK的惩罚为？

A.恶意杀人无惩罚 4.33%

B.恶意杀人有合理的惩罚 10.58%

C.恶意杀人有合理的惩罚，但被杀者也会有一定损失 23.32%

D.恶意杀人者躲在安全区内也可以被杀 18.03%

E.恶意杀人者有躲藏和逃跑的机会，大家可以展开集体追杀 43.75%

任何产品想做好营销，了解自己的用户永远最重要，网络游戏当然不例外。这次像素在新浪的调查，从问题上来看，虽然逻辑有些混乱，但明显是用了心的。虽然这个调查能解决的问题有限，但毕竟是一种相当不错的尝试。



## 战士PK谈

一、武器篇

战士PK时，较常用的是高攻的武器，比如短斧、短锤，因为右手要装备盾牌，以增加防御力，所以高攻武器便成了首选。但另外要注意，武器的技能对于PK时的影响也是非常重要的，所以在PK时，武器的选择也是一大重点。现如今，在征服中，因为棒的技能“雷霆万钧”的逐渐强大，而使得短棒一时之间成了最热门的PK武器，其环形攻击范围同样也是升级的好东西。

二、技能篇

战士的技能主要包括了XP技能、武器技能。许多时候，光靠武器进行PK是行不通的，还需要依赖技能的熟练使用。

1.无双：战士PK首选技能，在杀怪时有10倍的攻击力加成，但在PK时只有1～2倍攻击力加成，不过这对其它职业来说已足以构成威胁，就是要打到乱跳的对方不容易。因为是XP技，所以常常没机会使用或者在限定时间内无法打到对方。

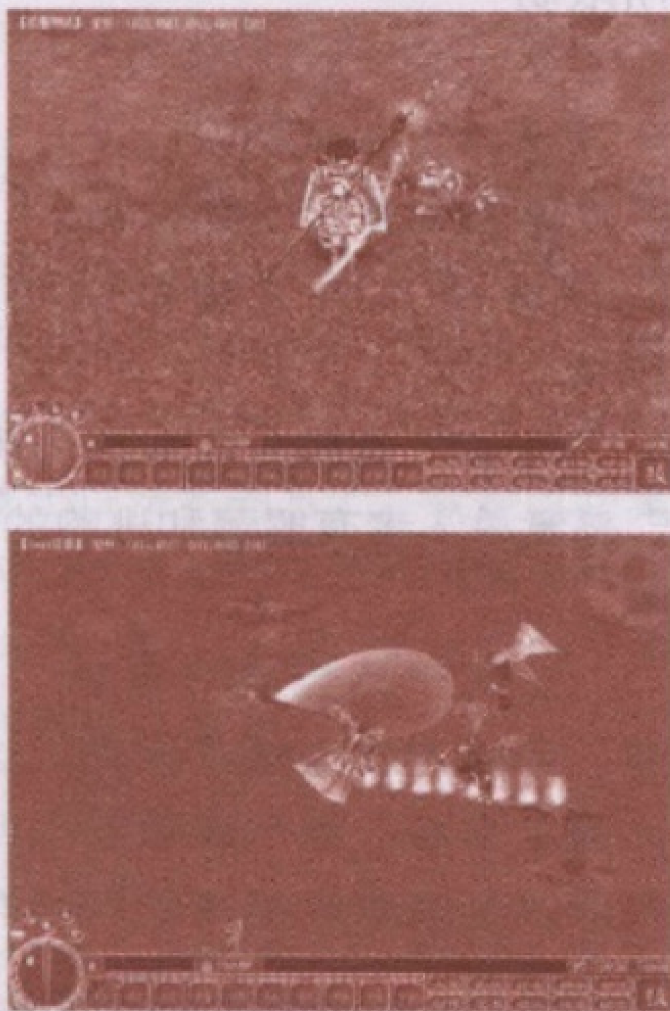
2.雷霆万钧：新推出不久的短棒技能，效果有些像勇士的纵横四海，对一定半径内的敌人伤害加强。按理说，此技能经常在帮派PK战中使用，被人围攻，人数越多时，效果反而越大。

3.迎风一刀斩/飘香剑雨：刀/剑技能，直线攻击，距离远，适于对道士或弓手PK。其实迎风一刀斩与飘香剑雨的攻击力并不是非常高，主要还是因为其直线长距离攻击的缘故，在击中道士或弓箭手时，可以减缓其跳跃的速度，给战士可乘之机。

## PK技巧分析

战士vs道士

100%的道士在跟战士PK时，会不断的跳跃（不跳的是傻瓜*_*），因为道士可以滞空放电，如果防高倒也还好，多喝些药水，防低的话就倒霉了，你喝的还没有他电得快，这样的PK只能推测对手的落点，抓住瞬间的空隙利用无双或雷霆万钧技能给对方致命一击。当然，利用刀剑技也是相当不错的，算准对方落点，隔老远就用，说不定被你撞上，呵呵。要是你的运气太背，或者级别太低，那就只有跑路的份了。



关键是利用地形，要是开阔地带怪物少的话，战士想都别想，一个字：跑。能跑多远跑多远。只有象敦煌那样的地形狭窄怪物多，才有赢的“希望”。战士的技能飞月斩，并不是很实用，这也是个XP技能。但是变成魔法攻击，只能秒杀低于自己级别较多的道士。其实，道士最常用的PK法术通常是风雷落或火流星，应该不会有人用地狱火这样的法术来PK。所以，战士在面对道士时就需要凭借血多、防高来多撑几个回合，以待时机。

战士vs勇士



面对勇士时就不好说了，首先，战士的血比勇士低，60级的战士只1000多点左右，而60级的勇士差不多会有1500点，整整多出了500点。有人会说，战士的防高啊。这是没错，但是勇士的攻击力也不弱哦。而战士vs勇士时，要PK，又不得不近身作战，而近身就要面对其“纵横四海”的威胁，不过还好，那只是体力技，也不能常放。所以，一开始尽量与对方周旋，等待无双，利用无双击溃对方。

战士vs弓箭手

因为弓箭手也是物理攻击系的，所以战士在面对弓箭手时，有防御上的优势，相对来说则会好一些，不过，因为弓手与道士一样可以在空中射箭，所以他也拥有了道士的特点。况且弓箭手射箭通常不用长眼睛的，你会被对方“骚扰”得很惨。这时如果能转而使用长枪武器，应该会比较合算一些，长枪的武器技能攻击距离远，威力大，对弓手是一个极大的威胁。

另：

每次PK前，多带些大红药，不要小气，专买一些便宜的、不能一次补满血的药，PK就那么一会儿基本就结束了，不是一方死了，就是一方逃了，无论是你和对方肉搏还是对方死了你的血也不多了，你都需要喝红回血。如果被人追杀，尽量用Z字形跳跃逃避，不要给你自己跳跃定下规律，左左右右，右右左左之类的，这不是在玩街机，对方也不是NPC，他也是人，他也会发现你的规律，进而利用，总之，左手要灵活，按Ctrl与按F1键要经常切换，熟能生巧。

# 幻灵游侠 MONSTER&ME 新手过劫技巧



大家都知道，在飞了地仙后，每逢99数字的级别时，就要过一个劫，否则不能升级。很多人认为过劫是件很难的事，以致于一听到有人喊加帮之后可以免费过劫之类的话就马上加进去。

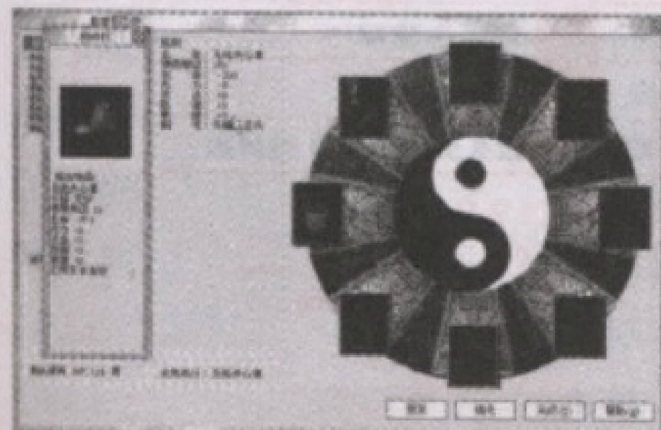
下面我向大家介绍一下快速过劫的方法，希望对那些没宠物又没装备的新手有帮助。若有觉得过劫难的也不妨看看。首先我们要知道，过劫的时候你带的出征宠物级别越高，怪物的级别也就越高，由于自己等级不够，就有防不到的可能，因此过不了劫。

## 一、地仙劫的过法

新人因为没有好宠物，又没装备，所以一个好的办法就是过劫的时候带一个1级的宠物去（大家随便在野外抓一只就可以），这样的话出的怪物就是最低级的了，但是一级的宠物不能打架，只能靠人来抓，因为多数人的攻不够，也打不死怪物。或者可以炼-5000生命的毒药，打的时候就投毒，然后打它一下怪物就死了。如果敏捷不够以致于怪物老是闪避的话我们还可以用武功打。过地仙劫时打的是3只黑蹄先生。按这样的方法，基本可以过到599左右，在那之后，大家就要去弄一只金蝎龙来，成长不一定要高，有6点多就够，要知道，300级的金蝎龙就可以打过800级的黑蹄先生哦（因为金克木嘛）。这样，剩下的劫也很容易过了，另外，人自然是要加防御的，不然连防都防不住你还想过什么劫？

## 二、夜叉劫的过法

同过地仙劫一样，只要带一级的宠物出征就可以。敌人宠物分别是：一劫是3只148的大刀；二劫3只398级大刀；三劫3只538级大刀；四劫3只638级大刀；五劫3只748紫蹄、六劫3只898级紫蹄、七劫3只1048级紫蹄、八劫3只1148级紫蹄、九劫3只1168级紫蹄，到了第十劫用抓的就不行了，因为宠物级别超过1200级的就抓不了啦，第十劫来的是3只1398级大刀，这时只要防到了4500，用武功加毒药联合攻击，到了第十一劫出来的是3只1538级的紫蹄先生，防到了5000，谁怕谁啊，我可是会武功的啊！我用少林金刚拳的第七重，只要打四次就收拾一只啦！最后一劫出来的是3只1678级的紫蹄，防要的5400就不怕，仍然用武功加毒药打。





## 三、天仙劫的过法

大家都知道等你飞天仙时别的好装备不说，就你原来买的装备穿上，大约就能：功+360左右，防+700左右，敏+620左右，如果你有好的装备那就更简单了。每2劫加200的功，有可能的话加到300就可秒杀了敌人宠物，天仙加点数时主要是加功和防，敏最多加300就够了，但不要以为有好的敏鞋就一点也不加。这样很容易吃亏，过5－11劫时有金属性的嘟嘟鸟和凤舞，它们的敏捷度都很高，穿了扣功的敏鞋就打不过它们，不穿的话你敏不够，也打不到，最好是加300点的敏，自己练一双+396敏的鞋（不扣功1000级用的）。再加上身饰就有敏800－1000左右轻松搞定。



单人过天仙劫时只打2只敌人宠物，不过这两只是随机出现五种属性的任一种，金系的和土系的通常出的会比较多，土系宠又是大刀一类的，功高防低，虽然容易秒杀，但人没足够防就危险了。在599前，基本上你带着蝴蝶飞的，成长十几的地藏兽就可以过，不过注意一定要先打大刀类的宠物，因为它攻高。最后一劫一般是红刀和金歇龙，金歇龙是肯定有的，2100级左右攻低、防高不好秒杀，要一下一下地打，但红刀要小心了，先秒杀它不然死的就是你。所以你最好带火宠过最后一劫，只要有攻2000防4800左右就OK了。

## 四、阿修罗劫的过法

过阿修罗劫时，打的是木属性和火属性的敌宠，我从99到499都是用少林金刚掌过的，从599开始到799是用10.2的金歇龙过，人全防，如果象有些人说的用抓或毒的话，那防就不够了，我从500就开始留点数（这时候防2700），一直挂带空出纯点2500。899劫开始是打小妖1600和跆拳道1600，金龙被小妖克，过不了，所以从899到1099都是叫人帮忙过的。1199打的是1800的火妖和至尊草！

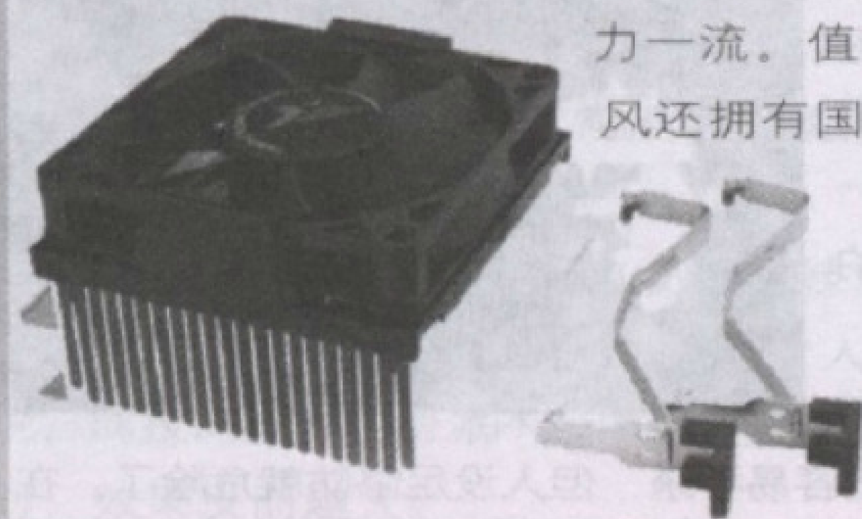


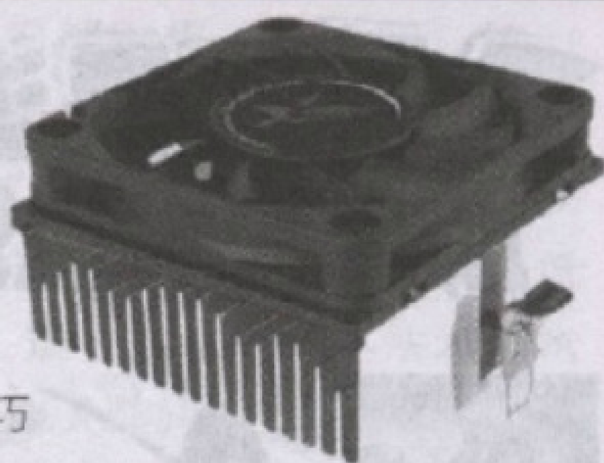
# 好风佳乐风

听说过佳乐风（Colorful）吗？可能你会觉得这个可爱的名字有些陌生，不过它并不是一个新兴的品牌哟。专注于技术以及低调的作风使佳乐风一直“沉寂”在OEM市场，其实，市场上不少著名品牌散热器和风扇其实都是出自佳乐风的手笔。

Colorful拥有骄人的历史，拥有规模化的企业集团优势。Colorful台湾省总部在1989年便已成立，93年在大陆开辟了生产基地，主要生产散热风扇，其后仅用半年时间外销销量便已稳居全国第二。95年底，Colorful成立了CPU散热器的生产、研发部门，由于拥有资本积累雄厚、技术人才充盈等优势，96年便迅速而顺利地取得了ISO 9000国际质量体系认证。

佳乐风的工厂从模具开发制作、注塑、风扇整体生产到散热片生产，无论是产品线建设还是开发技术支持，均做到了全面领先，在国内同行业的近百家企业中，综合实力一流。值得称道的是，佳乐风还拥有国内领先的风扇高阶测试设备，在科学严谨的生产和检测条件支持下，佳乐风相继取得UL、TUV、CE等国际认证体系的认可。





佳乐风的产品线非常全面，分别包括支持Intel和AMD中央处理器的散热器；支持ATI和NVIDIA芯片的各类档次显卡的散热器；体型薄巧的服务器CPU散热器；各类机箱散热风扇、硬盘散热风扇等等。佳乐风面向国内零售市场推出的散热器品牌“赛冷”（Silent），这个名称正是为了突出产品的散热能力一流而又十分安静。其在噪声控制方面能力超群，凭借精湛的工艺与设计将产品的噪声均控制在30分贝以下，比市场上某些号称“静音王”的散热产品还要“冷静”。散热肋片方面，佳乐风纯熟的锡焊工艺，保证了铜铝结合的热传导效率绝对稳定，能轻松应对CPU瞬间高温的特殊情况，更是DIY消费者超频的上佳利器。

卓越的散热，出色的静音，还不足以满足佳乐风追求完美的产品设计理念。“赛冷”系列散热器独具时尚气质，其充满后工业特质的造型让人过目不忘，风扇采用透明材料并配有LED彩灯，根据用户的不同审美情趣自主搭配出不同的幻彩效果，工作之余更增添一份浪漫情趣。

可爱的佳乐风来了，冷静、时尚的“赛冷”来了，我们的散热器市场将更加缤纷多彩，一个实用主义与浪漫主义巧妙结合的散热器品牌——“赛冷”，将会成为我们IT生活的一个精彩部分。

# 广 告 索 引

# 奥美岁末大

THE LORD OF THE RINGS

WAR OF THE RING

# 魔戒之战

12月推出

王者归来！

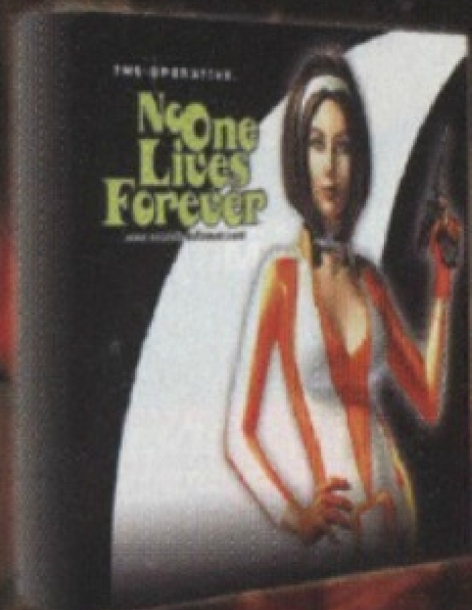
即时战略大作《魔戒之战》即将登陆中国！

绚丽多彩的画面——使用《魔兽争霸3》引擎开发制作

欲罢不能的情节——Liquid Entertainment全力打造，融合优秀的RPG要



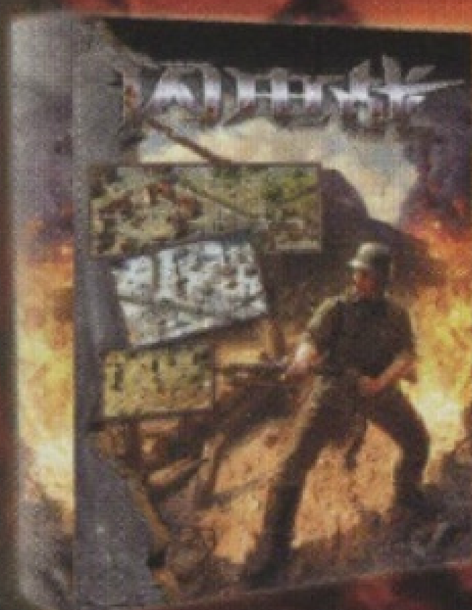

合作伙伴 怡策科技 ECHOICE 近期强档推出



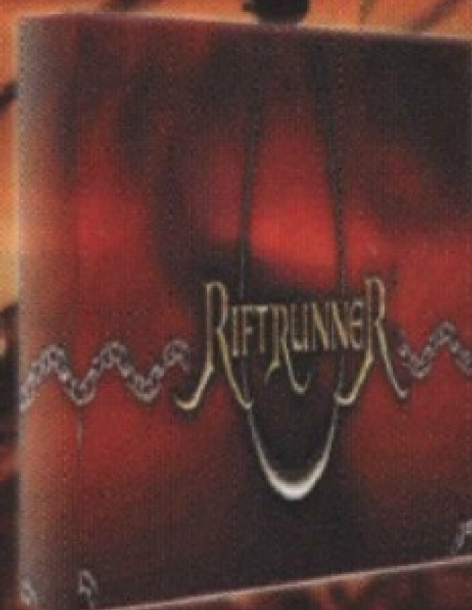

无人永生2–杀手杰克




狮心王




闪电战




神界外传

合作伙伴







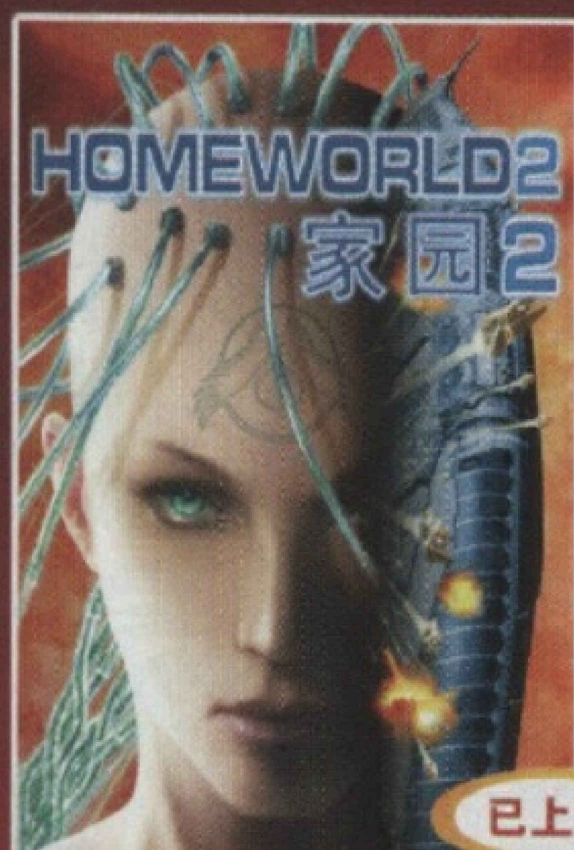








# 阅兵 款款精品任你挑



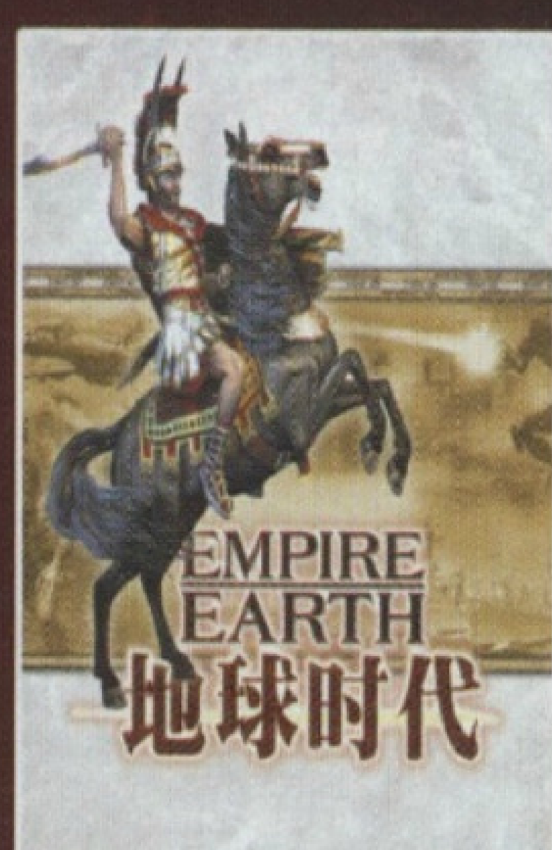

家园2 中文版
太空即时战略类 68元 豪华版128元




零点行动超前体验包
第一人称射击类 188元



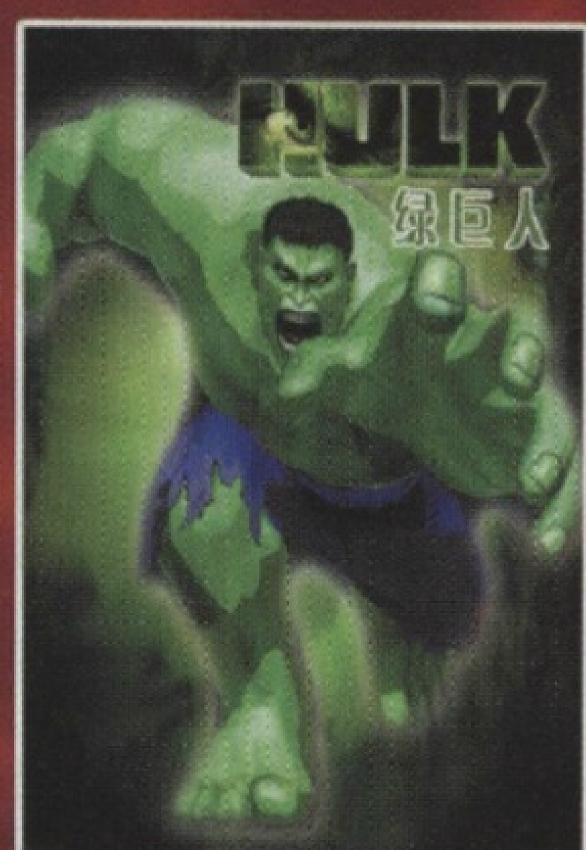

龙之崛起 中文版
模拟经营 68元



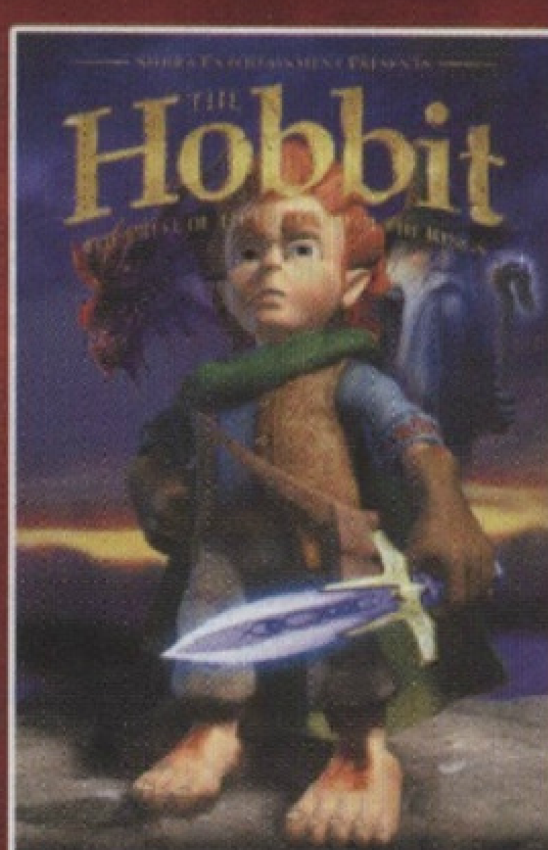

地球时代
征服的艺术 中文版
3D即时战略类 2003年12月上市



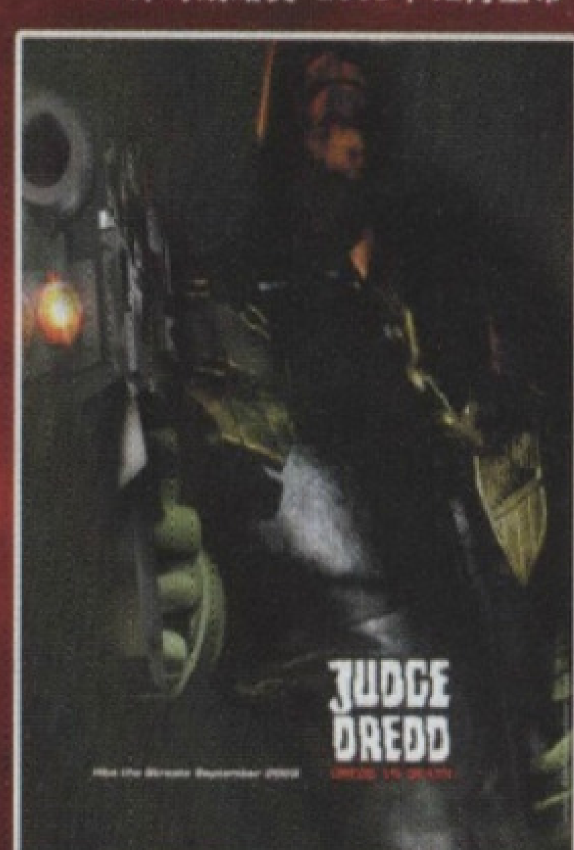

侏罗纪公园 中文版
3D模拟经营+第一人称冒险类 2003年12月上市



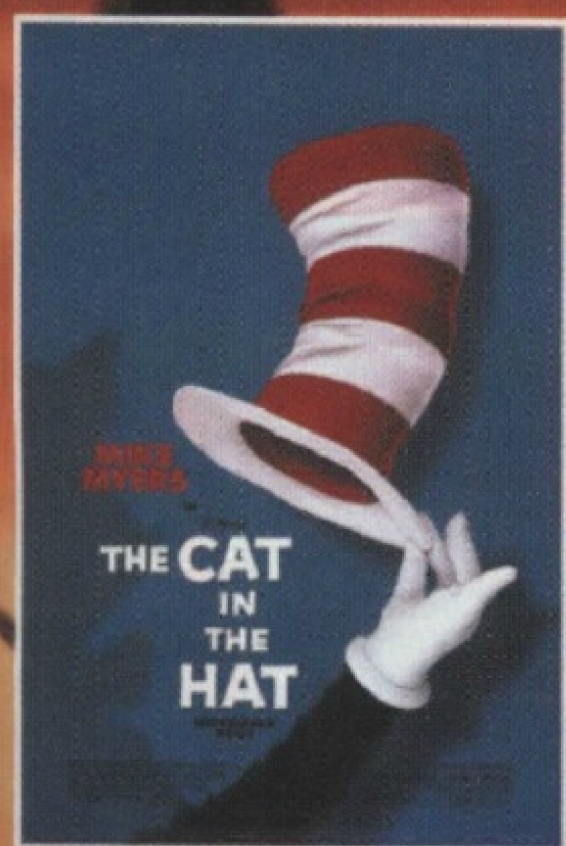

绿巨人
动作冒险类 2003年12月上市




魔戒前传 中文版
动作冒险类 2004年1月上市



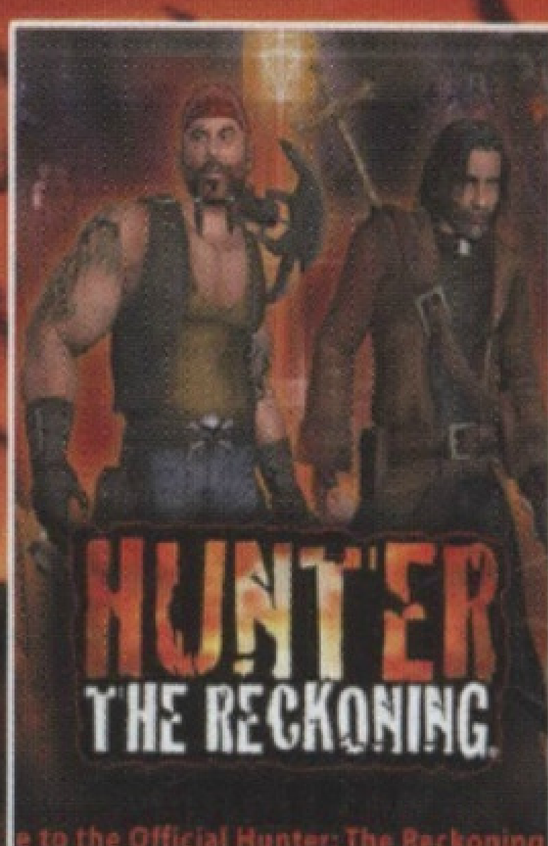

特警判官
第一人称射击类 2003年12月上市



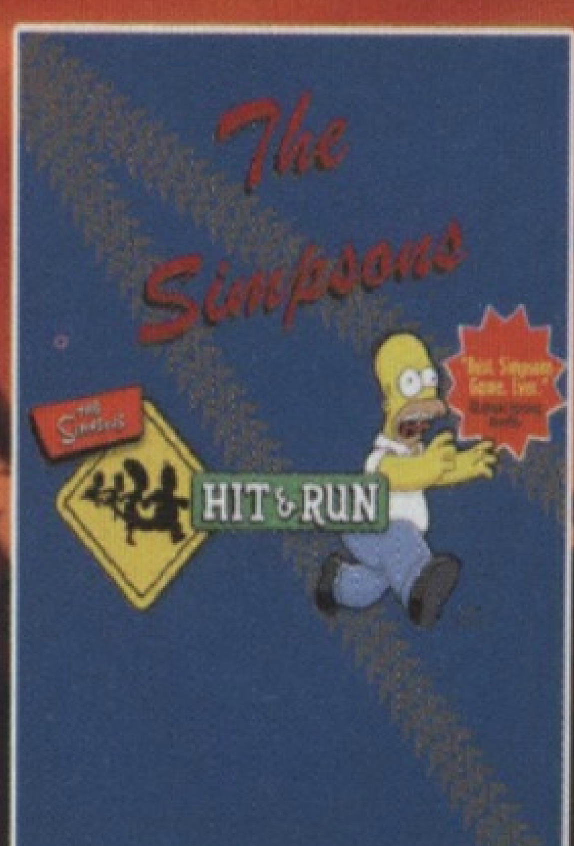

戴帽子的猫
3D动作冒险类 2004年1月上市




英伦霸主3 中文版
3D即时战略类 2004年1月上市




赏金猎人
第一人称射击类 2004年1月上市




辛普森-横冲直撞 中文版
模拟赛车+动作冒险类 2004年1月上市

**编者按：**我曾迷恋过白雪公主，曾幻想自己就是她梦中的白马王子。我总在做着同样的梦，或许它也曾是你的梦。为什么我们总要在别人的想象力中做自己的梦。今天我要来点不同，于是今晚我用自己的大脑构思了这样一个虚幻而美丽的舞台。

■策划 本刊编辑部
执笔 司马平安

# 2003年度鹰头马奖

## 电子娱乐鹰头马杰出成就奖颁奖典礼

### 典礼开始时

**时间：2003年12月12日**
**地点：北京游满天星光礼堂（又名：大软食堂）**
**主办：大众软件**



现在距颁奖典礼正式开始只剩下几分钟了，在这个能容纳数千人的宏伟建筑中已座无虚席，绚丽的舞台上正在播放着由众多赞助商提供的游戏动画……

这是世界瞩目的电子娱乐盛会。据悉，在今天晚上的颁奖典礼上，来自世界各地的游戏巨星将莅临现场，包括八神庵、春丽、劳拉、阿土伯、马克斯·佩恩、李逍遥、流氓兔、恶魔猎手、哈里·波特……你看，山丘之王正挤在第1排，矮小的身材令许多人忽视了他的存在，有人竟差一点把屁股放在他的脸上，他气哼哼地站了起来，食指挑起那顶总是盖住他眼睛的帽子，实施一招“地震”……把全场观众都震得安静下来。

舞台灯光慢慢转暗，“仙剑III”缠绵的音乐飘然响起。一位绝代丽人身披红色薄纱从舞台的深处缓缓走来，她便是本次颁奖典礼的主持人，来自《无人永生2》的凯特·阿彻（Cate Archer）。这是UNITY的美女间谍第一次在公众面前露面，面对台下僵硬、发直的眼神，她显得自信而又迷人。即使台下还有着像同级生的男主角那样青春萌动的少年，或者是那搭着一条白色毛巾、胡子拉碴、满脸皱纹的日本恶棍，她仍自然地站在那里。此时，几乎每个人都感受到——凯特·阿彻，无论她手里拿的是手枪、长弩还是话筒，都是不可战胜的女金刚。

冷艳的外形，似笑非笑的面孔，她一言不发，直到全场灯火忽然亮起的刹那，她快步走到舞台的最前沿，背诵出以下这段开场白。

“女士们、先生们，大家晚上好。欢迎来到2003年度电子娱乐鹰头马杰出成就奖颁奖典礼晚会。由于游戏无穷的魅力，我们相聚在这里。游戏的魅力来源于不断地求变求新，相信今天晚上的2003年度电子娱乐鹰头马杰出成就奖颁奖典礼也能令你耳目一新。电子娱乐鹰头马杰出成就奖颁奖典礼是世界游戏圈中的一次盛会。在《大众软件》的引领下，我们本着公开、公平、公正的原则对2003年出品的所有游戏进行了评选。今天即将走上舞台的是其中的佼佼者。大会共设有10个奖项，每款获奖游戏或每个获奖游戏人物都是本年度游戏圈中的最强音，它们代表着今年游戏业发展的趋势。”

紧接着……

现在我宣布：**2003年度电子娱乐鹰头马杰出成就奖颁奖典礼正式开始！**

# 典礼进行时

## 颁年度最佳画面奖 颁奖嘉宾：恶魔猎手

**提名作品：**



1《指环王——国王归来》
2《极品飞车——地下狂飙》
3《家园2》
4《英雄本色2》
5《灰鹰》



**嘉宾讲话：**

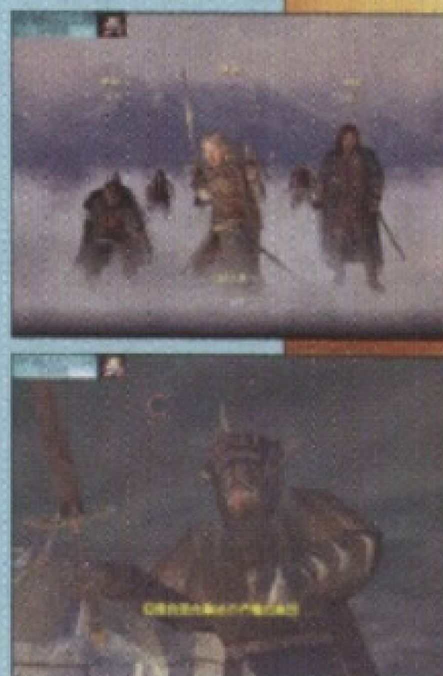
咳、咳（恶魔猎手在咳嗽），要我说什么呢？可惜这个奖是颁给最佳游戏画面的，如果它换个名字，叫最佳动画奖，我想应该获奖的绝对是《魔兽争霸III——冰封王座》。当然，我听说《死或生沙滩排球》和《侠盗车手3——罪恶都市》好像动画做得也不错。咳、咳，可惜不是，那要我说什么呢？我喜欢《极品飞车——地下狂飙》，在11月上市的这款赛车游戏已走过了9年的历程。虽然它以往所展现的3D技巧常常是徒有虚名的代名词，但这一次，它的图像看起来终于产生了令人惊讶的所谓"CG效果"——特别是在1280×1024分辨率的情况下。我也喜欢《灰鹰》，它的画面采用的是2D与3D相结合的引擎制作而成，随着时间天气不同游戏画面光影之间也会产生不同的变化。还有《家园2》，5年前的《家园》本来就不错，那是当时惟一的全3D立体场景的即时战略游戏，制作者们勇敢地引入了Z坐标，让即时战略游戏的战斗舞台不再局限在一个二维平面上，这种做法即聪明又讨巧。今年的《家园2》构筑在全新的3D图形引擎之上，3D模型更为细致。可是，咳、咳，究竟我要说什么呢？你们看得出来我是个瞎子，一直以来我所盼望的是那种可使我双目复明的震撼画面。今年，只有一款游戏差一点让我重见光明，它就是《指环王——国王归来》。

**获奖游戏点评：**

一直以来，人们都在追求游戏能拥有电影一般的游戏画面。在这方面当《魔戒2——双塔奇兵》在三大主机上推出时，便令人们的眼前一亮。没想到由《双塔奇兵》原班人马制作的《国王归来》画面视觉效果又有突破，人物比例扩大，造型逼近真实，虽然还未完全达到电影级的效果，但由于游戏本身采用了大量电影中的画面作为过场动画，而游戏本身又几乎实现了电影画面与游戏画面的无缝结合，因此给玩家创造了身临其境的感觉，也正因此这款游戏令人着迷的地方已不仅仅是游戏公司从制片厂拿出的大量尚未公开的电影胶片，游戏本身也仿佛让人们提前经历了这部大片。至今我仍难以想象，阿拉贡王子是如何一个转身便从那绝对安全的电影世界跳入了危机四伏的游戏空间。

以前我们也曾见过多部用电影画面作为游戏过场动画的作品，但它们大都以失败告终。《登陆矩阵》和《星球大战——旧共和骑士》也曾给我们留下了很深的印象，但我们认为《国王归来》在电影与游戏相结合方面表现出了几乎完美的效果。另外它的成功把规模相对较小的游戏产业向传统娱乐行业又推进了一步，为表彰它的功绩，我们特授予它2003年度最佳画面奖。

| 英文名称 | The Lord of the Rings:The Return of the King |
|---|---|
| 开发/发行 | EA Pacific/Electronic Arts |
| 游戏类型 | 3D动作冒险 |
| 上市日期 | 2003年11月4日 |
| 游戏平台 | PC/PS2/XBOX/NGC/GBA |



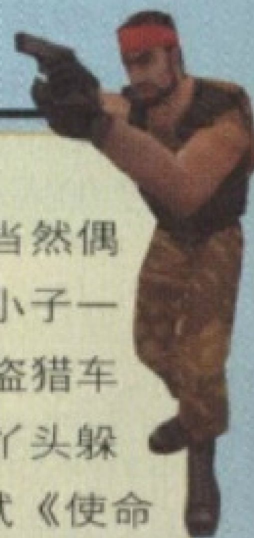



## 颁年度最佳音响奖 颁奖嘉宾：GUERILLA

**提名作品：**



1《侠盗猎车手3——罪恶都市》
2《嘻哈明星大乱斗》
3《使命的召唤》



**嘉宾讲话：**

对我来说，最美丽的声音莫过于你们在我的AK前跪地求饶的声音了。当然偶尔我也会刮了胡子到《嘻哈明星大乱斗》里赤手空拳地教训那些不长眼的小子一番，他们的惨叫令我兴奋得不得了。不过比这更让我血脉喷发的莫过于《侠盗猎车手3——罪恶都市》中珍娜·贾米森的叫声了，没想到这个专演色情片的小丫头躲在游戏背后配了个音也能令我想入非非。哎，可惜的是，至今我都不敢尝试《使命的召唤》。对我来说，杀几百个警察还算可以，至于战争，还是免了吧，免了吧……



**获奖游戏点评：**

《使命的召唤》中的音效是这样制作的。他们抛弃了那些标准化的录音工作室，而是来到了加利弗尼亚南部的一个秘密的打靶场中。经过几天的户外录音采集，他们得到了一些基本武器的音效，并捕捉到了子弹在击中不同材料后的效果。他们还在大峡谷中安置了一套麦克风，一些紧挨着武器，另一些被安放在射击现场的不同方位。录音是用一个混响器和一套录音设备以及大量安装在支架上的小器件进行的，20码之外始终有人监听被采集的声音，他需要保证最终声音样本的清晰度。由于完全获得子弹射到人身上的声音是不可能的，因此牛肉、西瓜和沙袋成了人体被击穿的替代品。

那些拥有5.1音箱的人绝对能完全融入战场的枪林弹雨当中。有人说，这款游戏使人感到了战争的残酷，不过它的推出恰恰是在伊拉克战争的隆隆炮火尚未完全停息的一刻，或许它能从另一个角度让我们体味出和平对于人类来说是多么宝贵的财富！

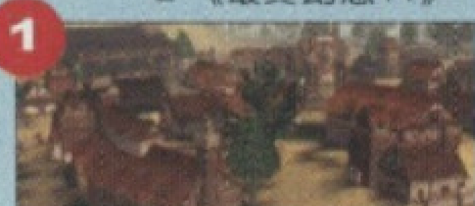
| 英文名称 | Call Of Duty |
|---|---|
| 游戏类型 | 主视角射击 |
| 开发/出品 | Infinity Ward/Activision |
| 上市日期 | 2003年2季度 |
| 游戏平台 | PC |

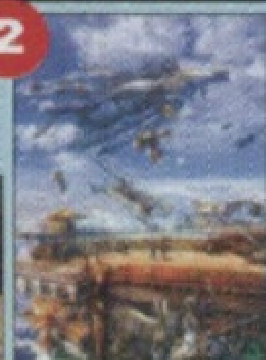
## 颁金香铜奖

颁奖嘉宾：阿土伯

**提名作品：**

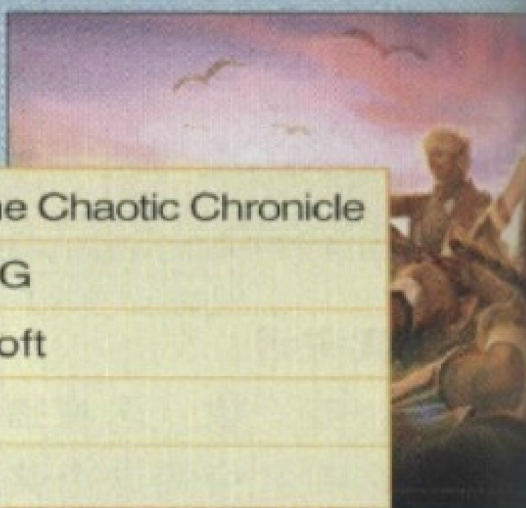
1 《天堂Ⅱ》
2 《最终幻想11》





**获奖游戏点评：**

画面水平没得说，使用Unreal 3D引擎开发，细节表现极为丰富。游戏架构仍然来源于欧洲魔幻世界。不过，这款游戏表面上虽然是这样，但骨子里却完全是韩国的爱情片。唯美的画面风格，完全可让玩家陶醉在那不经意的相遇上，只不过美丽的外表背后往往总是我们平时视若无睹的“恐龙”。



**嘉宾讲话：**

让一让、让一让……我老了，不中用了，手里的钱不多了。没想到我做了一辈子的地产，到头来还不如搞什么IT的几个小伙子挣得多。今天我也要换个行业。他们说今天的世界里就数网络游戏最能让人快速发财，我来了，我来了……呵呵，管它香铜、臭铜，能让我发财的就是好铜。



| 英文名称 | Lineage Ⅱ:The Chaotic Chronicle |
|---|---|
| 游戏类型 | 大型网络RPG |
| 开发/出品 | NCsoft/NCsoft |
| 上市日期 | 2003年 |
| 游戏平台 | PC |

## 颁金脚趾奖

颁奖嘉宾：劳拉

**提名作品：**

1 《冰封王座》
2 Blood Rayne
3 《自由战士》









**获奖游戏点评：**

对于这款游戏目前我还不想介绍太多，你可能觉得我们在此处选择了它显得有点庸俗，但完美的东西总是仿佛缺少新意。这款游戏的确是人类游戏史上优良游戏操作的典范，否则在各种游戏大赛中又怎么总是涌现出那么多令我们瞠目的微操大师呢？另外，对于普通人而言，即使你的手很不利落，它也可很方便地使你快速学会驾驭游戏的方法，并在每一次指挥的过程中得到乐趣。因为它的操作太重要，所以很多人怀疑在这款游戏中，战略层面的考量是否真有那么必要。

| 英文名称 | Warcraft Ⅲ: The Frozen Throne |
|---|---|
| 游戏类型 | RTS |
| 开发/出品 | Blizzard Ent./Blizzard Ent. |
| 上市日期 | 2003年06月 |
| 游戏平台 | PC |



**嘉宾讲话：**

如果你还记得我，请你称呼我为智慧、力量与美丽的化身。且看看现在的这些所谓的女英雄，好像Blood Rayne当中的“Rayne”，她不过是个半人半吸血鬼的女战士而已。她的性格也不怎么样，居然受控于一个神秘的集团。她的身手还比较稚嫩，绝对比不上我，但能依靠利落的动作以及锐利的双刀也算难能可贵了。相比较之下，《自由战士》当中的Christopher Stone就要好多了，要是我能年轻几岁，倒是希望可成为他所组建的小队中的一员，和他一起去闯荡一番。说来说去，金脚趾奖是要颁发给能令玩家享受到完美操作体验的游戏，动作类游戏当然在这方面具有优势了。可惜的是，在你们的提名中没有我，我只好把这个大奖颁发给《冰封王座》了。

## 颁年度最佳剧情设计奖

颁奖嘉宾：马克斯·佩恩

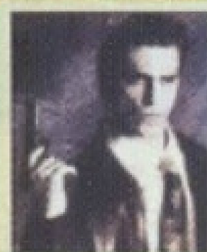
**提名作品：**

1 《侠盗猎车手3——罪恶都市》
2 《潜龙谍影——真实之影》
3 《使命的召唤》



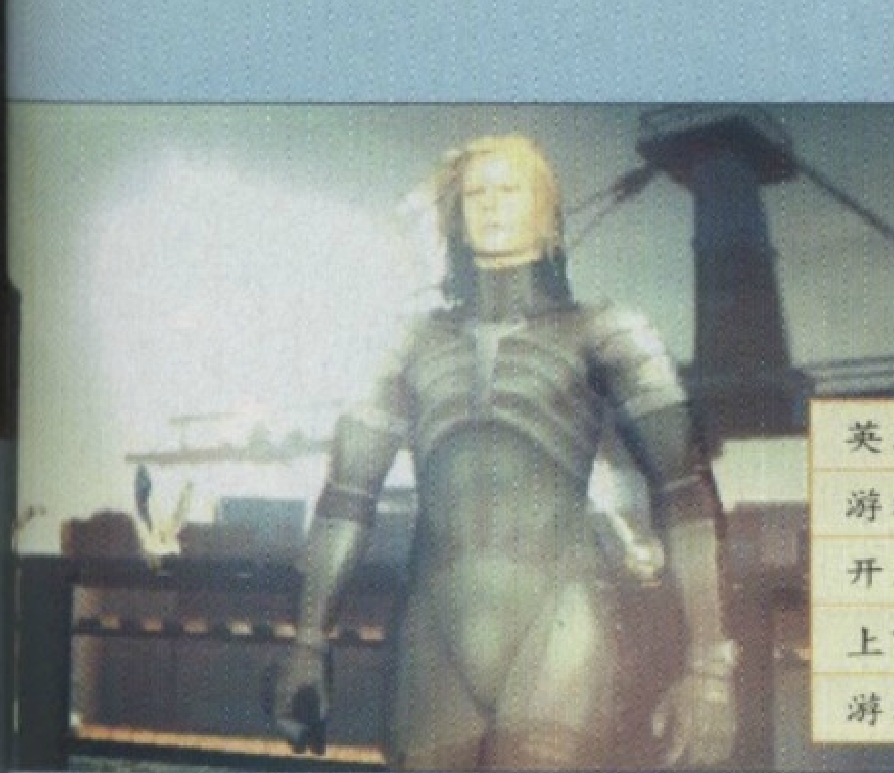






**嘉宾讲话：**

请原谅我带着枪走入了这个礼堂，希望你们能理解我的身边总是危机四伏。冒险是我的人生，每一个罪恶都市都是我可大展拳脚的地方，好像Portland、Stauton Island和Shoreside Vale这3个地区组成的自由都市，整个城市里都充满了贪污、卖淫、收保护费、抢劫和纵火犯。真想走进那个地方，把那些混蛋好好教训一番。对于《使命的召唤》所处的二战时代，我也曾产生过生不逢时的感觉，我这一生已经历过一切，除了战争；但我并不渴望它的到来，就像你们说的，战争永远是人类的悲剧。相比之下，我最喜欢的是《潜龙谍影——真实之影》，其实打打杀杀的生活已令我疲倦不堪，而这款游戏却要你尽量避免战斗。





| 英文名称 | Metal Gear Solid 2：Substance |
|---|---|
| 游戏类型 | 动作 |
| 开发/出品 | Konami/空间互动 |
| 上市日期 | 2003年9月7日 |
| 游戏平台 | PC |

**获奖游戏点评：**

这款披上MGS2外衣的MGS让人们再次见识了5年前经典之作的非凡魅力。小岛秀夫所带给我们的是一个纷繁复杂的真实世界，它的剧情相当深邃，甚至牵扯到了人类的伦理和政治问题。男主角Snake说是个白种人，却依然像个忍者似的在敌人的地盘上乱跑。避免战斗？谈何容易，但在现实生活中，你究竟是希望与他人拼命，还是平安地躲过危险呢？

## 颁年度最佳技术革新奖　颁奖嘉宾：流氓兔

**提名作品：**

1《极品飞车——地下狂飙》 2《共和国——革命》







**嘉宾讲话：**

我要开极品飞车，我要参加非法比赛。我喜欢《极品飞车——地下狂飙》，因为它可让我把自己的汽车改装成有着高达700马力的怪物，还可在车身上喷油漆、贴花纸。对我来说速度就是一切，谁让我能了解诸如调档、空气动力学等方面的知识呢。我一定是冠军，对，我是冠军，靠的不是我的美丽，而是技术。我还喜欢《共和国——革命》，是从2001年的E3大展开始的，没想到它竟然敢跳票，还一跳就是一年多，不过我还是喜欢。

**获奖游戏点评：**

《共和国——革命》弄出了一个前所未有的引擎，能在每帧实时表现数量无限的多边形，保证玩家们可以得到清晰的卫星视野画面。另外，ELIXIR还在引擎中加入了包括实时光源、阴影和物体物理特性写实在内等特殊效果。这是游戏史上最丰富最复杂的游戏环境。游戏的人工智能允许百万人在NOVISTRANA的10多个不同城市都有着自己的性格。用HASSABIS的话来说，光是这一项就比目前已有的或正在研发阶段的其他最优秀的游戏复杂上千倍。每个人都有自己的日常生活，他们上下班、接孩子，到商店购物并且投票选举，每一个个体同时也有不同的信仰、感情、能力和忠诚度等意识，这些精神范畴方面的因素影响着他们的行为和对身边发生的不同事件所引起的反应。他们对你的行为也会相当强烈。因此，无论你是靠什么手段获得成功，所走的道路都必然是曲折的。







| 英文名称 | Republic: The Revolution |
|---|---|
| 游戏类型 | 策略经营 |
| 开发/出品 | Elixir Studios/Eidos Interactive |
| 上市日期 | 2003年8月27日 |
| 游戏平台 | PC |

## 颁乌鸦奖　颁奖嘉宾：春丽

**提名作品：**

1《古墓丽影Ⅵ——暗黑天使》
2《英雄本色2》
3《登陆矩阵》







**嘉宾讲话：**

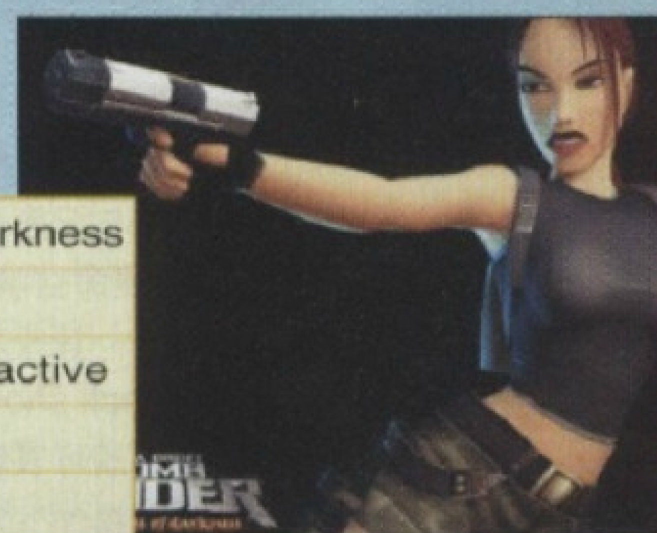
真不能想象，拥有那么好的图像引擎的游戏，也能如此停步不前。这就是《英雄本色2》给我留下的印象，它的缺点只有一个，就是不好玩。而对于《登陆矩阵》，集3D动作、驾驶和飞行类游戏于一体，可以说是一个全新性能的整合型游戏，而正是这一点才让我失望，什么都做的结果就是什么都不出色。此外，人物基努·李维斯在游戏里根本没有出现也是造成我对它失望的原因之一，也许我从来没对它抱过任何希望。最后，同样作为女人，我完全可以拒绝劳拉的美丽与性感，把这个全年度最重要的乌鸦奖颁发给《古墓丽影Ⅵ——暗黑天使》。



**获奖游戏点评：**

虽然在电脑动作游戏领域，《古墓丽影》从问世至今创造3000万套的成绩令其它大作难以望其项背，而5部续作和一部电影也让不少动作游戏中的主角对这个像从虚拟走向现实的人物充满着羡慕。但第6部作品《暗黑天使》在经历了3年的蛰伏后竟仍然不厌其烦地跳票，好在玩家对它的执著使我们终于迎来了新作诞生的一刻，没想到的是如今劳拉的身份已不再是穿梭于古墓的冒险家了，她的工作也仿佛从厮杀变成了解密。这些改变对于那些古墓系列的忠实玩家来说或者还可接受，但对于一个新手而言游戏操作显得过于复杂，尤其是默认键位之间更是相隔甚远，很难满足游戏中的需要。而鼠标转向这一设定也犹如鸡肋，不能充分发挥作用。更改恰当的键位是每个玩家被迫做出的选择。

| 英文名称 | Tomb Raider: The Angel of Darkness |
|---|---|
| 游戏类型 | 冒险 |
| 开发/出品 | Core Design Ltd./Eidos Interactive |
| 上市日期 | 2003年6月20日 |
| 游戏平台 | PC/PS2 |



## 颁年度最佳创意革新奖 颁奖嘉宾：哈利·波特

提名作品：1《共和国——革命》 2《寂静风暴》

**获奖游戏点评：**

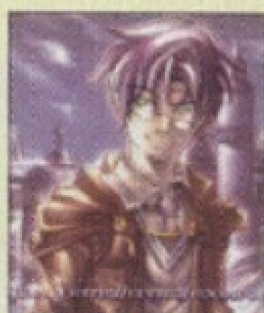


你需要这样一款有二战的背景、《异尘余生》的地图和游戏模式、《铁血联盟》的作战方式、《暗黑破坏神》的技能树升级的游戏么？《寂静风暴》可以满足你。你可设计自己人物的服饰、外貌（甚至包括下巴的长度和眼睛的颜色）。你甚至可扮演穿风衣、戴礼帽手拿汤姆枪的秘密警察，甚至是日本鬼子！士兵、护士、侦察兵、狙击手、掷弹兵、工程兵，6个兵种的队员可供招募。你可选择盟军或者轴心国，游戏内容绝对不同。大量武器可使用，所有的房屋、地板、墙壁都可击破！一个字Cool。



| 英文名称 | Silent Storm |
|---|---|
| 游戏类型 | 回合战棋 |
| 开发/出品 | Nival Interactive/Encore Software |
| 上市日期 | 2003年11月16日 |
| 游戏平台 | PC |

**嘉宾讲话：**



我的魔法是你的梦想。我要为你变出最不可思议的游戏来。首先是《共和国——革命》，这款游戏的创意听起来就很特别。你要扮演的是个政客，通过所有现实世界里政客所能进行的活动来达到政治目的，甚至建立自己的专权。在该游戏中，你将从领导一个划地为王的小组织开始，慢慢影响全国，向总统挑战并最终控制NOVISTRANA共和国的有力政权，这期间会有多达16个由电脑或其他玩家控制的野心家与你共同争夺NOVISTRANA的控制权，而最终的胜利者将成为新的总统。怎么样，爽吧？接下来是《寂静风暴》，它是基于二战背景的全3D回合制战术格斗角色扮演游戏。玩家可从来自30多个国家的40多名精英战士中挑选出5名自己所需要的队员。游戏中准备了从近战匕首到手提式火箭发射筒在内的75种二战中真实的武器以供玩家装备自己的小队，其中还包括了一些当时正在实验阶段的秘密武器模型。最后是……抱歉我的魔法瓶用光了。

## 颁游戏角色终身成就奖 颁奖嘉宾：李逍遥

提名作品：



1 马克思·佩恩
2《冰封王座》中的野外英雄熊猫
3 恶魔猎手

**嘉宾讲话：**



作为一个土生土长的中国人，我自然倾向于我国的国宝了。尤其是当它穿着中国的传统服装，而且很强大的时候。中国的大熊猫能出现在虚幻的欧洲魔幻世界里，这真让人有点高兴，它喝的显然也是中国的白酒，否则其酒精浓度无法令它燃烧。虽然我有着保护本地的倾向，但我还是要把这个奖颁发给马克思·佩恩，毕竟他是最令我敬佩的人。

**获奖游戏点评：**



显然游戏本身令人遗憾，但个人英雄主义还是在这部大片中得到了充分的体现。吴宇森式的慢镜头给游戏画面带来十足的冲击力，马克思·佩恩的形象变得更加光辉。令我们痴迷的是英雄的经历伴随着爱情，比起1代中女主角过早死亡的遗憾，马克思·佩恩的枪变得更加火热，每颗子弹上都写满了爱情。

| 英文名称 | Max Payne 2: The Fall of Max Payne |
|---|---|
| 游戏类型 | 动作 |
| 开发/出品 | Remedy Ent/Rockstar Games |
| 上市日期 | 2003年10月14日 |
| 游戏平台 | PC |

## 视野

### PC GAMER 2003年11月号




《拯救大兵瑞恩》的出现让我们第一次认识到了什么是真正的战争，斯皮尔伯格几乎只依靠肩扛摄影＋5.1声道这两样秘密武器就改变了战争电影的制作模式。事实上，无论是煽情的《勇敢的心》还是富有哲理的《现代启示录》，银幕都在无形中充当了现实世界与电影世界的挡板——你可感受银幕中的世界，但永远无法融入其中。肩扛摄影恰恰用凌乱的画面来通过个人的视角展示出了战场的混乱与无序，配合逼真的音效，你就是这地狱世界的一分子！《使命召唤》之所以能从充斥感观刺激的FPS游戏领域脱颖而出，其成功的秘诀依然是斯皮尔伯格留下的这两件秘密武器。Shell shock effect特效的应用是革命性的，很多火爆的FPS游戏可表现出敌人被手榴弹炸成碎片的细节，却无法表现出人在爆炸气浪冲击下的视角晃动。

### Gamespy 2003年11月25日




显然，制作组对"耍酷"要素的发掘远远没有达到让人眼前一亮的地步，作为一款第三人称动作游戏，前作中平庸的搏击技能没有得到丝毫强化，"子弹时间2.0"系统除了后面的版本号不同外，与前作相比也几乎没有差别。

当我们了解了《英雄本色2》的内涵之后，掌声与喝彩自然是少不了的。本作的剧情已不再是简单的倒叙，在剧情的设计上，制作组将原本就相当复杂的剧情分解到一个个时空断面中去重新安排，用佩恩的精神世界作为主线来一个个串接这些相对独立的事件。当玩家通关后，你会发现这种看似凌乱的剧情组织其实一点都不会让人感到毫无头绪。

## 颁鹰头马奖 颁奖嘉宾：大众软件主编

**提名作品：**





1《魔兽争霸III——冰封王座》
2《侠盗猎车手3——罪恶都市》
3《共和国——革命》

**嘉宾讲话：**

从前面的所有分项奖中大家可看出，这3款作品无疑是本年度最好玩、最令人迷恋的游戏。我们很难在它们中作出明确的选择，因为每一款都是那么出色。《共和国——革命》带给了我们无穷的想象力和丰富的经历，《魔兽争霸III——冰封王座》是我们通过竞争攀登而上的宝座，《侠盗车手3——罪恶都市》让我们可看清自己人性中的另一面。无奈中，我们只能对玩家的数量以及影响力的广泛程度等方面痛苦地进行对比，最终我们要把这项最具份量的大奖颁发给《魔兽争霸III——冰封王座》。

**获奖游戏点评：**

游戏平台：故事发生在阿克蒙德（Archimond）及其燃烧军团（Burning Legion）在海加尔圣山战役被击败的几个月后。这时一种邪恶的新力量威胁着艾泽拉斯（Azeroth）。虽然邪恶的耐奥祖（Ner' zhul）的躯体已不复存在，但他的灵魂还继续存在，因此他正在冰河的深处又一次策划着他的阴谋诡计。随着故事的发展，玩家很快就会看到暗夜精灵的叛徒伊利迪安（Illidan），邪恶的死亡骑士阿尔塞斯（Arthas）都争分夺秒地寻找耐奥祖以及蕴藏在冰河中的神秘力量……在这款游戏中，每个人的水平都有高有低，但大家的感受却是一样。我们需要伟大的英雄，我们需要智慧的火花。我们可去完成游戏本身所提供给我们的史诗般的剧情，同时我们还可用它来搭建属于自己的故事，Diablo、《魔法门》……这一个又一个我们早已熟悉的名字都已在《魔兽争霸III——冰封王座》的拓展性能中展现出了另一番面貌。



**我们喜爱这款游戏，并不厌其烦地寻找着自己的对手，为什么呢？或许仅因为它可拓展到无穷无尽。**

# 典礼闭幕时

随着FIFA 2003进球音乐的逐渐远去，美丽的女主持人凯特·阿彻终于又一次步上舞台，在整个颁奖的过程中我们都没有看到她的身影不免令人感到有些遗憾，但会场门外那个搭着一条白色毛巾、胡子拉碴、满脸皱纹的日本恶棍倒在血泊中的一幕还是令不少经过的人感到痛快。

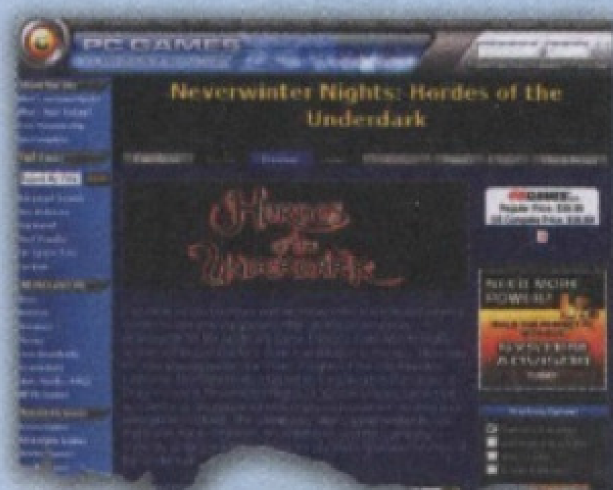
此时，所有获奖游戏的主人公以及颁奖嘉宾走上了舞台，在他们相互间的道贺声中，凯特·阿彻宣布：2003年度电子娱乐鹰头马杰出成就奖颁奖典礼到此结束。

台下的观众还有些依依不舍，眼光中充满着期待，他们在期待些什么呢？是铁钩（半条命2）与电锯（DOOM III）的对抗还是《冲锋飞车手3》、《寓言》、《全光谱战士》、《GT赛车4》、《光晕2》、《合金装备3——食蛇者》、《汤姆克兰西的分裂细胞：明日潘多拉》……这一个又一个令人盼望的巨著？

对于明年，《大众软件》只有一个期望，那就是希望明年的游戏可让我们忘记今天。

我们来年再见！

### GameSpot 2003年11月24日




NAMCO的"欧美向"已相当明显，近年来它的动作游戏开始偏向欧美玩家的浓重口味，而日式游戏本身就相当优秀的手感与操作依然在这些游戏中得到了保留。当然，日本玩家对这种游戏并不感冒，《脱狱潜龙》、《杀戮开关》两款该类型游戏的XBOX版销售成绩均突破了50万套，而日本国内的销售量几乎可忽略不计，这使得NAMCO开始将这种"欧美向"ACT移植到PC平台。此外，XBOX——PC的移植是相当容易的，NAMCO没有道理抛下庞大的国际市场。其中《脱狱潜龙》的PC版已问世，《杀戮开关》则要等到明年2月才能发售，目前负责移植工作的是欧洲的HIP GAMES公司。

### GAMEZONE 2003年11月24日




BioWare为《无冬之夜——幽暗部族》设计了一个"山上无老虎，猴子称大王"的故事：黑暗精灵族守护女王的失踪导致了本族各派为夺取最高权力而展开纷争。一个被流放的黑暗精灵族女法师哈莎勒斯趁机联合了地下的邪恶派别进攻地表世界。大敌当前，平常一见面就要打个你死我活的杜尔加矮人（Duergar）、黑暗精灵（Drow）、灵吸怪（Mind Flayer）、夺心魔（Illithid），甚至眼魔（Beholder）都在一起并肩作战。当然，未知的谜团也就展现在了玩家面前：这些种族是如何团结在一起的，他们的领导者是谁，而邪恶力量的领袖哈莎勒斯又是如何成为地下恶魔的领导者，隐藏在深水城后的？真相等待着玩家去揭开。

资料片支持直接导入前作的人物数据，创建的新人物一律可从15级开始游戏，人物的最高升级上限为40级，当玩家到达这个级别后，就可成为"传奇角色"。

游戏新闻眼

■本刊记者 古留根尾·我我神

## 新闻头条

# 电子竞技跻身国家正式体育项目

■本刊记者 古留根尾·我我神


国务院新闻办公室主任赵启正。


中华全国体育总会主席李志坚。

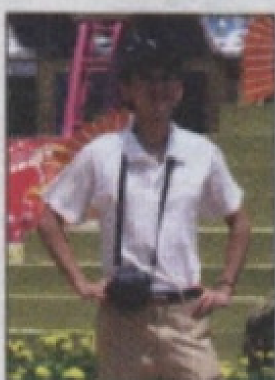

国家信息产业部副部长娄勤俭。

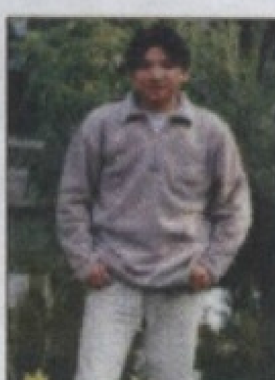

中华全国体育总会副主席，中国奥委会副主席何慧娴。

中华全国体育总会、中国奥委会和中信泰富有限公司11月18日在北京人民大会堂举行启动仪式，宣布电子竞技已被国家体育总局列为正式开展的第99个体育项目，第一届全国电子竞技运动会（China E-sport Game）将在2004年第一季度揭幕，会后选拔出的选手会组成中国国家代表队参加国际性的比赛。国家体育总局局长、中国奥委会主席、北京奥组委执行主席袁伟民、国家体育总局党组书记、中华全国体育总会主席李志坚和中信泰富董事局主席荣智健，现场启动开通了中国数字体育互动平台，以及基于该平台的中国奥委会网站、中华全国体育总会网站、华澳星空网站。

日后，电子竞技运动将会以竞赛项目分为国标类、休闲类、对战类三项。电子竞技大赛会公开接受个人、团体报名参加。发展电子竞技地区代表队的做法也得到了鼓励。中华全国体育总会副主席何慧娴认为，电子竞技运动是一件非常有意义和健康的事情。它能够满足不同人群对体育的多样化需求。与门户网站的结盟，能更有效、更规范地促进电子竞技的发展。电子竞技强调区域性而非个人，与网络游戏有着明显的区别，真实的竞技项目和团队的竞技形式有利于青少年的网络娱乐活动健康化。P

## 《天骄》近期产生的准polo获奖玩家揭晓





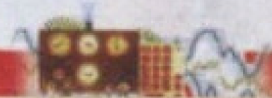
《天骄》寻找玩家代言人的活动，于2003年8月15日再次启动。第二轮征集活动产生100名幸运玩家，在他们当中将会产生《天骄》历史上第二个Polo轿车得主。截止到11月24日，活动中已经有132位玩家打到了幸运锦囊（其中有28人信息不全，26人验证信息过期提交弃权），通过验证的幸运玩家78位。也就说这78位玩家已经取得了赢取polo轿车的资格，随着此次活动如火如荼的进行，还将继续诞生22名幸运玩家。最终将产生100名玩家，在《天骄》此次持续到年底的活动进行角逐。

## 托普第三期培训班招生启动

于2002年与加拿大高科技互动艺术学院联合成立的托普数字艺术中心，其第三期数字艺术培训班招生工作已经全面启动，将于2004年2月开课。中心获得了Alias|Wavefront和Discreet的官方培训认证授权，开设了MAYA和3DSMAX的专业认证培训课程，采用国内、国外人员联合授课的形式。今年新推出的游戏程序设计专业包含编程基础、程序设计理论、Windows程序设计、通用多媒体编程、专项应用（计算机网络与Winsock编程、数据库编程、图形学理论）、游戏编程六大类课程。学院今年将计划限额开班，报名额满截止。国内咨询电话为021-68025599、021-68020790，学院网址是http://www.etop.com.cn；加拿大网址为http://www.gamercollege.com。

## 欧洲CS战术研究

代表中国的DevilU在加时赛中不慎以微弱比分败给了韩国的MAVEN战队；而轻松战胜MAVEN的马来西亚队却被欧洲的SK以26比1的大比分打下马来！国内CS水平和欧洲乃至国际有着如此巨大的差距么？北京易途工作室由此制作了《巅峰境界——2003欧洲CS战术探秘》，作为其《易途电子竞技系列》丛书的第一辑。本书收录了2003年度欧洲顶级CS战队的流行打法和经典战报DEMO，并请国内CS高手撰写战术评论，还将揭示许多欧洲CS明星鲜为人知的细节。



## 第九艺术

“我希望DOOM3的技术能够撑上五年。”

——约翰·卡马克在发布DOOM3最新近况时的发言

“盗版对大多数玩家不会造成什么损害这种言论，听上去好象没什么问题。但是假如你真这么认为的话，那么现在是摘下眼罩，面对现实的时候了。”

——PC GAMER盗版专题题首辞

“人们所玩的《雷神之锤》中，非法拷贝远比合法拷贝要多得多！”

——Id软件的托德·霍伦夏德评论电子出版物非法侵权现状

## 方正育乐公司与东华大学职业技术学院签约




北京方正育乐文化发展有限公司与东华大学职业技术学院在东华职业技术学院签署合作协议，双方决定在影视游戏动画领域开展合作办学，共同举办学历教育和培训教育。拥有日本、美国、加拿大等多国影视游戏动画教育和产业资源的方正育乐，已经在北京和南京分别与北大方正软件技术学院和南京师范大学美术学院合办影视游戏动画的学历和短期职业培训教育。近期，同东华大学职业技术学院共同开办的影视游戏动画短期培训班即将招生。

## 光通和明基的《传奇3》改版



光通通信和明基在北京新世纪饭店举行了"BENQ空间，炫耀传奇3"联合新闻发布会。网络游戏运营公司和硬件制造商开始正式合作。从11月到寒假期间，光通会连续推出《传奇3》的1.25版、1.3版和1.4版。在这一系列的更新中会推出《诺玛攻城战》和《神秘冰城》。《传奇3》的内容不仅会极大地丰富，人物属性也会进行调整，而且在系统设定上也会有重大变化，特别是电脑AI的设定将有巨大的提高。另外随此资料片的推出还会开放"实时任务系统"，任务模式将会随着玩家的行为而不断发生变化。《诺玛攻城战》之后将推出《传奇3——神秘冰城》，游戏将开放许多新的地图和一座新的神秘城市。

## CIG2003华南赛区鏖战




由文化部、共青团中央、信息产业部信息化推进司支持，信息产业部人民邮电报社（集团）和中国互联网协会组织，中国网友报社承办的"互联星空杯"CIG2003中国电子竞技大赛，华南赛区赛事目前已经开始。比赛项目定为《魔兽争霸III——冰封王座》、《反恐精英》及FIFA 2003。报名时间及参赛地点请留意"互联星空"广东站（http://gd.chinavnet.com）及游戏时代（www.gameage.net）网站的最新报道。

## 英特尔电子竞技进入最终角逐

英特尔（中国）有限公司与九城集团共同主办的"英特尔电子竞技——奇迹（MU）PK战斗足球全国联赛"八强赛在京正式拉开序幕。在一个月内，来自全国31个省市的数千名游戏玩家将争夺决赛权，最终在上海一较高下。本次比赛将使用基于含超线程（HT）技术的英特尔奔腾4 3.2GHz处理器的高性能电脑。该款推出不久的电脑主要面向高端玩家和对计算能力有很高要求的消费者。获得比赛冠军的队伍将获得奖金10 000元，每位选手还将赢取比赛用奔腾4 3.2GHz电脑一台。



英特尔(中国)有限公司总经理杨旭和第九城市董事长朱骏在英特尔电子竞技大赛开幕式上。




英特尔(中国)有限公司总经理杨旭在英特尔电子竞技大赛开幕式上致辞。

## 索尼宣布PS2在中国大陆市场正式推出



索尼公司在北京宣布，于2003年12月20日面向中国大陆市场正式发售PS2电脑娱乐系统（包括主机及相关娱乐软件）。首次发售城市确定为北京、上海、广州、深圳和成都。这款专门为中国大陆市场定制的"丝缎银色"PS2主机售价为人民币1988元。首发游戏包括《捉猴啦2》、《古堡迷踪》。单款游戏售价为人民币168元。

## 搜狐完成战略并购




搜狐公司正式宣布并购网络游戏网站17173.com以及房地产网站焦点房产网focus.cn。成功实现两大并购的搜狐已经从单一门户走向门户矩阵，成为拥有Sohu.com、ChinaRen.com、17173.com、Focus.cn四大门户网站的中文世界最大的网络资产。据悉，搜狐并购17173.com总计投入2 050万美元，为全现金并购；并购焦点网总计投入1 600万美元，其中80%现金，20%股份。搜狐公司两次收购总计动用资本折合3亿人民币，成为迄今为止国内互联网最大的一次连续并购行动。



## 数码GAME

**200万：** 根据雅达利的统计，其一款作品在一个礼拜内就能在网上形成200万人次的非法下载。而其中大部分的下载者来自于北美。

**6600万：** 由于"再把钱投向联众明显已经不具备当年那样高的投资回报率"，海虹企业（控股）股份有限公司在之前允诺的6600万不再投给北京联众电脑技术有限责任公司，有人认为这是网络游戏类型增多，利润不断分流造成的结果。单一格局网络服务一枝独秀的局面已经不复存在。

**500万：** 据新浪消息，在国内，就网络游戏《天堂》虚拟货币的线下交易，一个月总额就在500万元人民币之上。

# 电子游戏的上风

■本刊记者 古留根尾·我我神






尽管我们一再惋惜单机市场的低靡，盗版造成的行业疲软，但是每年临近年关，好游戏和3A级大作不断推出的传统依然如故。众人翘首期盼的Ⅹ III没有一点架子，按照计划的准时上市。因为使用了最新的保护技术，盗版商一度无法破解该游戏。

相比起弊端多多，成绩平淡的电脑游戏，电视游戏照样坚挺。新的《最终幻想》系列公布了其第十二代作品的少许资料。《最终幻想VII》电影化的余热还没有完全散尽，这条消息又把家用机的拥护者们烧得滚烫。几乎在所有的电视游戏论坛上都出现了毫无根据的猜测，人们一遍又一遍地把那少得可怜的资料反复张贴，并且按照自己的想象来揣摩作品的新变化和新特性。当然这一切无非是为了过把干瘾。有一点是肯定的，几乎成了行业传统的《最终幻想》系列，将在一段时间内垄断业界的话题。主人公的首饰将成为周边的新宠，新的COSPLAY造型相应地出现在各种同好会上，对应的主机又要面临一次热销的高潮。

街机平台上，《拳皇2003》公布了新主人公。就好像年终总结或者是假前结算一般，电视游戏厂商深谙系列作品长期投资的优势所在。《拳皇》年年出年年新，即便是一点点系统上的改动也叫玩家们异常振奋。这个游戏里玩火的人越来越多，装束的奇异度也不见少。还能有什么比这些更能吸引头脑冲动的年轻人去大掏腰包呢？

另一方面，电脑游戏的境地就不那么乐观了。FIFA2004似乎没有像以前一样得到普遍的重视，不少人还是去鏖战《实况足球》。此外，跨平台作品的日益增多，将电脑游戏以往的傲气一并磨砺。因为开发理念和黑岛公司有分歧的BioWare，最终投靠了XBOX，签下协议将其产品作为XBOX主打。因此假如你有幸在电脑上玩到《星球大战——旧共和国的武士》，那纯属是因为XBOX和PC之间的移植异常便利所致。事实上这个游戏的PC版充满电视游戏的操作味道，使用手柄可能比使用鼠标键盘来玩会更加方便。而且为了适应家用主机的需要，这款号称D20规则的星球大战游戏实际上只是采用了简化版本的第三版龙与地下城规则，没有了电脑游戏一贯的烦复和不近人情，尽管剧情简单、画面朴素，它还是比《无冬之夜》和《灰鹰——元素邪恶神殿》受更多人的欢迎。



电脑游戏反思前路的说法，已经不再是耸人听闻。GBA在近期强势过人，几乎所有你能想到的主流作品都有所移植：《指环王——国王归来》、《极品飞车——地下狂飙》、《波斯王子——时间之沙》、《忍者神龟》……更重要的是，小小的机器上，游戏性并不输于技能高过它好几十倍的家用主机。加上其本身的招牌作品，让人很难把GBA仅仅归于掌上游戏机那样单纯。《马里奥和路易——超巨星传说》就是以别出一格的游戏性，不但打破传统角色扮演思维定势，同样也打破玩家眼镜的优秀之作。回想一下小岛秀夫不知怎么想出来的《我们的太阳》，GBA再也不可能是那种在火车上玩一两个小时打发时间用的主机了。

虽然在电脑上，一两年内似乎并没有什么里程碑式的创意突破，但并不是说这个行业止步不前，没有在思索突破的出路。《突出重围——隐秘战争》的续集发售在即，很明显它试图模糊电脑游戏和电视游戏之间的界限，让作品为更多的人接受。一再跳票的《反恐精英——零点危机》决定给跳票一个理直气壮的理由，制作公司想在游戏中以加入新模式的方法，来寻找团队第一人称射击游戏的突破口。DOOM III将游戏帧数限制在60，联合硬件厂商鼓励玩家一味追求高速度高画面，而忽略游戏性本身的做法再也行不通了。就连《半条命2》在经历了泄露事件后，也不得不打起精神来，以免做砸牌子。如此看来，我们的游戏市场多少还有些光明的未来。P

**2003年12月到2004年1月大陆电脑游戏新产品预发售表**

| 发售日期 | 产品名称 | 语种 | 游戏类型 | 出品公司 | 容量（CD） | 价格（元） |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **奥美电子** | | | | | | |
| 2004年1月 | 戴帽子的猫 | 英文 | 动作冒险 | 雪乐山 | 待定 | 待定 |
| 2004年1月 | 辛普森——横冲直撞 | 中文 | 模拟赛车 | 维望迪环球游戏 | 3 | 68 |
| 2004年1月 | 魔戒前传 | 中文 | 动作冒险 | 雪乐山 | 待定 | 68 |
| 2004年1月 | 英伦霸主III | 中文 | 即时战略 | 雪乐山 | 待定 | 68 |
| **怡采科技** | | | | | | |
| 2004年1月 | 神界外传——穿梭者 | 中文 | 角色扮演 | CDV | 待定 | 57 |
| 2004年1月 | 无人永生2——杀手杰克 | 中文 | 第一人称射击 | CDV | 2 | 待定 |
| **寰宇之星** | | | | | | |
| 第四季度 | 新绝代双骄完美版 | 中文 | 角色扮演 | 宇峻科技 | 待定 | 待定 |
| 第四季度 | 新绝代双骄II完美版 | 中文 | 角色扮演 | 宇峻科技 | 4 | 35 |
| 第四季度 | 幻世录完美版 | 中文 | 角色扮演 | 宇峻科技 | 1 | 25 |
| 第四季度 | 风色幻想III | 中文 | 角色扮演 | 弘煜科技 | 待定 | 待定 |
| 第四季度 | 风色幻想III豪华版 | 中文 | 角色扮演 | 弘煜科技 | 待定 | 待定 |
| 第四季度 | 大富翁VII | 中文 | 桌面游戏 | 北京软星 | 待定 | 待定 |
| 第四季度 | 大富翁VII豪华版 | 中文 | 桌面游戏 | 北京软星 | 待定 | 待定 |
| 第四季度 | 轩辕剑IV外传 | 中文 | 角色扮演 | 大宇资讯 | 待定 | 待定 |
| 2004年2月15日 | 轩辕剑IV外传豪华版 | 中文 | 角色扮演 | 大宇资讯 | 待定 | 待定 |



# 推动游戏产业正面发展，各环节相辅相成非一蹴可就

刘言飞语

■台湾 刘稼禹（本刊特约作者）

最近，在单机市场萎缩的现实下，中国台湾省许多游戏业者的经营策略也早已有所调整，多半会将大部分的资源集中在主力产品或特殊强势产品上面。然而，较大投资的研发项目，专业分工的团队合作也就更为重要；虽然台制游戏比不上国外知名产品动辄有好几百万美元的预算，但粗估一套产品就花一至数千万台币来制销的也大有人在。在此情况下，如果公司的经营大计交由一个专长摆错了位置的人来主导，其后果可真不堪设想。

虽然好几年来，无论业内业外都有一群热衷游戏的有志之士，认为应为游戏研发环境引入更健全、更有效率的控管方法，不过理论总归是理论，行之多年的东西要想立刻改变并不容易，更何况有些还可能需要一段实验期才能确定是否能在此间有效地推动。其中种种困难林林总总不一而足，倒也不全是信息取得不易的问题，而是从现实面来看，市场规模经常会主导研发成本，若单一专案的规模不够大时，硬要套用国外软件工厂的细分工理论，又会像牛刀杀鸡一般不切实际。总之，新观念的引进和执行绝非一蹴可就，有时还需要适当的时机才有可能成功。

另外，在这两周内台湾省还发生了一件虽未见媒体报导，但已在业内渐渐传开的消息：游戏龙公司已遭官方查封。其实早在一、两个月前笔者就已风闻该公司内部高层的确出了一些问题，大概只差要用好看或难看的方式来收场罢了。不过，既然游戏龙并未正式对外提出官方说明，笔者也就不便针对此事发表个人看法，在此只想稍微提一下当年笔者在第三波任职时的老同事（也就是游戏龙公司的现任董事长）石体源先生。

石先生是上世纪九十年代第三波重回游戏市场的幕后推动者之一，后来也在第三波负责包括中文化在内的技术工作，但没多久便因私人因素被智冠挖角。石先生到智冠后一开始也是负责中文化的工作，记得当时他最快的记录是一周改完一套产品。在那一、两年中，台面上和台面下经他之手改出的中文版游戏很多（包括角色扮演、冒险、策略等类型的诸多名作），而那时他在中文化领域的技术实力的确算是台湾省业内数一数二的顶尖好手。虽然，DOS时代的改版难度和现今有天壤之别，不过这位昵称石头的大哥功力到底如何呢，简言之就是，就算原厂不给程序码，汇编超强的他，经常能光靠debug去追程序而硬抓出显示讯息的部分直接改成繁体图形字来显示。

上世纪九十年代在台湾市场上，中文化改版对游戏的推广产生了很大的作用。之前电脑游戏因语言隔阂及信息不足之故，玩家的年龄层比现在要高出许多，而遇到一些内容很有深度且讯息又多的一流名作时，光是查字典都可能会查死你。因此，当智冠推出全台第一套中文化产品《魔法门III》时，立刻就造成了轰动。其后，当愈来愈多各类型的游戏相继透过改版而一一被台湾省玩家接受时，玩家们的视野大开，游戏水平以及对产品完整性的要求也相对提升，连带地也刺激自制游戏业者进步，让更多爱好者愿意投入这个行业，进而形成了一股正面的力量。虽然石先生近年来自行经营公司似乎不太灵光的样子，显见其行政、行销、财务方面的能力都远不及他的技术能力，但由于他经手过的中文化游戏很多，全台很多玩家或多或少都曾因他的努力而受惠过，至少这一点仍值得我们予以肯定！

接下来，要说的是一则有关《天堂II》的消息。虽然《天堂》目前在台已不是最大的网络游戏了，不过汰旧换新的玩家群仍维持一定的数量，而同时在线人数也有十多万左右。正因如此，最近《天堂II》的官方封测虽然只开放五千个玩家名额，但最后却涌入了十五万人前往报名，再加上有人指称之前参加《天堂II》征文比赛的入选者能优先取得封测帐号，以致实际能被抽中的比例更低。于是，有些人就开始动脑筋在拍卖网站上推出“《天堂II》封闭测试版”以及“《天堂II》主程序大补帖”，让原本只需30元台币的测试光盘一路飙到一、两千元左右，而所谓的主程序大补帖也根本不是正式版光盘。就笔者实际的调查结果，的确是有抽中封测的人以拍卖的方式将未拆封的测试包真品用高价卖出——在网游世界里，拍卖宝物、帐号的比比皆是，只要不是恶意欺骗，出价竞标本来就是你情我愿，用五十倍的价格卖个封测帐号又有什么了不起！

最后，在本年度的最后一期杂志上，笔者要向一年来支持本专栏的读者们道别。由于工作繁重，笔者实无余力继续再为大家服务，从下一期起将由见习骑士（笔名）小姐接手为各位介绍台湾省游戏界及玩家们的百态。见习骑士小姐除了对游戏有相当独道的见解之外，与业界也有很深的渊源并有充足的实务经验，相信必能为读者们开拓另一番不同视野，请大家拭目以待！P



## 公告板

### 《无尽的任务》客户端及点卡邮购服务

为了答谢用户，《无尽的任务》的代理商上海育碧软件推出了EQ客户端和EQ点卡邮购服务。60小时虚拟卡价格为26元，60小时虚拟卡及客户端捆绑价格为38元。玩家可以在当地的邮局填写汇款单，汇款至上海市浦东新区张杨路500号时代广场17楼（邮编200122），上海育碧电脑软件有限公司EQ销售部收，并在附栏中注明所购物品的名称、数量和真实有效的E-mail地址即可。育碧会将卡号和密码以电子邮件的方式回邮给玩家，并在玩家回复确认信之后激活卡号。而当天寄出的客户端，玩家收到的时间可能会比收到虚拟卡的时间稍长。

TV GAME 乱弹



# 游戏的运动 运动的游戏

■上海 叶伟

不要误解，这个标题与运动类游戏的问题基本无关，触发灵感的，是刚刚听到的消息：电子游戏成为我们国家第九十九个体育竞技类项目。

这真是忽如一夜春风来。昨天对“电子海洛因”的咒骂犹在耳边回响，但今天那些“吸毒者”居然就已经成了为国争光的英雄。有时我们不得不承认，金钱的诱惑是巨大的，它确实能改变绝大多数的东西。

虽然在这个行业里混了几年，不过每每被问及所谓的“电子竞技”问题时，我都会说一些不合时宜不那么中听的话。

游戏并不会因为遭人鄙视而变得卑微，同样也不会因为成了体育竞技而变得高尚。

游戏就是游戏。

电子游戏在中国其实有一个非常美妙的开端：年纪稍微大一点的玩家可能还记得当初在百货公司小天才和胜天是如何被卖到天价的。那时的红白机被冠上了开发智力的神奇皇冠，而那光芒着实有点耀眼，以至于不少望子成龙的父母纷纷慷慨解囊为孩子进行“智力投资”。

本位的偏离往往会造成无法收拾的结果。很快的，家长们便发现上了奸商的当，这个小小的玩艺不但没能提高自己孩子的成绩，反而让他们抛弃书本并且在电视前越坐越长。从此以后电子游戏在很长一段时间里抬不起头来，以至于我一度不敢对丈母娘表明真实身份，以免她误以为女儿即将嫁给一个金三角的小喽罗。

当然，如今她对我领子的颜色颇为满意。那主要也是承蒙收入的努力。

从毒品贩子到所谓的“金领”，我的身份没变，角色却变了；

从海洛因到所谓的“竞技体育”，游戏的角色没变，地位却变了。

这变化多少有些可笑。

传统意义上的体育竞技，主要是以Physical为主的项目——很抱歉，我不太清楚这个词究竟要怎么翻才能算比较合适。以智力竞技为主的项目，比如棋类、牌类等等，虽然也归结在体育竞技之内，但迄今无法登入奥运会正式比赛项目，而无论是项目还是比赛本身，这几年都有发展愈来愈弱的趋势。

Physical的项目在可看性方面的优势，注定了其市场的广阔，而市场的广阔，反过来又能够刺激这些项目本身的推广与发展。

棋牌类比赛之所以大不景气，也同样与这个问题密切相关。这种比赛说到底过于Fans向，即便是粗通的入门者，也会对一些布局、着子摸不着头脑，就更不用说是那些只图看个热闹的旁观者了。

在很大一方面，电子游戏的竞技和棋牌类极为相似。也就是说，除极少数动作对战游戏（比如Virtua Fighter、Soul Calibur之类）和球类游戏以外，大多数游戏同样存在可看性的问题。目前流行的世界比赛里，除了FIFA勉强及格以外，我绝对无法想象普通人会对Star Craft、Unreal这类东西产生兴趣。

而一个单靠爱好者撑起来的市场又能有多大呢？

有人说，没有市场可以培育市场。游戏上升成为竞技体育之后，至少能够对玩家产生些实质性的好处，至少能够让游戏不再背负骂名。

但我们需要用这种方式来培育市场么？最后获得利益的并不会是游戏玩家们，而且还有更多的无法成为竞技体育的游戏又该如何发展呢？

游戏不是一场运动，同样的，用运动的手法来培养游戏的市场，其结果或许只会是拔苗助长。

忽然一下子看不到那些批评的意见了。难道成为运动项目之后，游戏就没有任何血腥暴力色情、不那么浪费时间、那么讨人厌了？强行把现实生活中的爆头和CS联系起来确实有些无聊，但硬要说两者毫无关联和影响又未免过于牵强。其实玩家所要的并不是给游戏一个多高的社会地位，这世上的万物，并非除了垃圾就是上品，中庸或者可有可无的东西更多。

只是从很久很久以前，我们就开始喜欢起寻求存在的理由来。当然若是这存在于自己无利的，理由大多不会成立，而于自己有利的，便是没有理由也多少可以找一些出来。

我不知道承认游戏是一种娱乐会有多少难度。或者说，我们传统中到底有什么东西，一直不愿相信娱乐仅仅是人类千万正常需求中的一个？难道非要把一个简单的东西上升到某种高度后才能正眼相待么？难道有没有一个红顶的区别就真的如此之大？

无法想象把游戏作为体育项目向全国范围内推广后会造成怎样的后果。我只知道作为一种普通得再也不能普通的娱乐，游戏无法承担这样的重。我们缺乏约束缺乏管理的网吧、游戏房从此得以翻身，而收留那些原本就已荒废学业的孩子也更加名正言顺。

都是为国争光嘛，不是么？在这个时候，想象到那些孩子未来举起奖杯的笑容，我没有兴奋，只有心痛。

只是要承认一个在有空有闲的时候可以随便玩玩的东西，就这么难？

从一个极端走到另一个极端，然后再回来，我们已经历了太多如此的摇摆和循环，可游戏是如此小而轻巧，一点点的风浪和折腾，就能轻易把它毁灭。

人生有太多美好的东西，游戏，只是这许许多多美好当中的一个。它什么也不能代表，它也不愿意代表什么。游戏只是游戏，一个再简单不过的东西。

# 太阁立志传V

## 特别图文报道

■游侠创作室　浪子韩柏

| 游戏类型 | 策略 |
| --- | --- |
| 制作公司 | KOEI |
| 发行公司 | KOEI |
| 上市日期 | 2003年年底 |
| 编辑期待度 | ♥♥♥♥ |

KOEI，这个名字已经从某种程度上保证了游戏的品质。当然，如果KOEI仍按近两年的传统，游戏跳票个把月也属正常现象。

9月下旬的东京电玩展上有众多新游戏发布，但是对于一个真正的KOEI游戏迷来说，最兴奋的莫过于得到了《三国志Ⅹ》和《太阁立志传Ⅴ》的最新消息，特别是后者，好在光荣在此次东京电玩展上发布了游戏的宣传动画及一些相关资料，给各位期待这款游戏已久的光荣Fans们管中窥豹的机会。从发布的信息来看，我们看到了一款继承了历代优良传统，又有所发展和改进的经典之作即将诞生。为什么会这样说呢？请看笔者下面的分析和报道。

### 《太阁立志传Ⅴ》沿袭了前作《太阁立志传Ⅳ》的基本主旨。

《太阁立志传》系列作为光荣公司的招牌产品之一，玩家将在游戏中扮演战国时代的一员武将，并努力达成所扮演角色的目标，其耐玩度相当高，玩家对其期待也非常高。因为4代已经制作得非常成功了，可以说是超级经典，所以光荣一是怕过分革新会失去部分玩家，二来也是为了节约开发成本，加快游戏完成进程，所以5代将以4代为基础，改进4代中一些玩家的不满之处，另外在内容和形式上进行了一定扩充，这样，一个锦上添花的“太阁Ⅴ”就要呼之欲出了。

### 《太阁立志传Ⅴ》的新增亮点。

**1.更多角色可供玩家选择。**

现在我们知道，5代游戏的基本内容和该系列其他作品一样，玩家在最初还是只能操作刚加入织田信长手下的木下藤吉郎（即后来的丰臣秀吉），在战国乱世中努力生存，协助主君，或自己做大名以实现统一日本的目标。当然，游戏发展后，玩家还可以操作木下藤吉郎以外的各种人物，可以体验武将以外的生活方式，例如作为商人或忍者来成功达到自己的目标。与前作相比，玩家不仅能作为武士、商人或忍者出现，还能进一步扩展到海盗、剑豪、锻冶师、医生、茶人5种全新的职业。

无论你选择何种职业，都将为成为“天下第一”而奋斗。无论是哪一领域，想要到达顶点当然得需要艰苦的努力，而在本作中，职业的内涵将更加充实，更加符合日本战国时代的历史背景。同种势力内的同伴、不同势力之间的关系也得到了良好体现。伊贺忍军与甲贺忍军的对立，商人与海盗一起合作赚钱等情形，都将在新作中得到体现。

本作中可操作的人物比起前作足足增加了200多人，总数达到800人，还是通过卡片的形式来表现。同前作一样，最初是不能玩到全部人物的，可以在游戏过程中从建立了良好关系的人物那里拿到类似卡片的东西，这样在下一次游戏时就可以使用了。

**2.“回归原点”且又有创新的战斗系统。**

《太阁立志传Ⅳ》的卡片式战斗系统虽然比较有新意，但还是受到大多数玩家的一致批评，认为把SLG游戏中最精髓的战斗系统做成卡片系统太苍白，根本无法体现武将的勇猛和智慧，以及玩家的战略指挥能力。一贯比较虚心的光荣在本作中自然回避了这个系统，而采用了正统战略游戏的模式，把战争重新引导回正确的轨

栏目编辑/上弦月/E-mail:suki@popsoft.com.cn

道上来，这就是光荣发言人在东京电玩展上所说的“战斗系统本次将回归原点”。



图1

从发布的游戏图片（见图1）上来看，本次战斗系统采用六边格的战棋指挥模式，这种战争系统我们在《大战略》系列和光荣以前的《大航海时代Ⅲ》中见过，现在运用到“太阁Ⅴ”上不知道效果如何。不过运用这种类似军棋的战斗模式，具有指挥军队、阵形控制等战略概念，而体现得是否真实得当，就只有等游戏出来才知道了。

战斗系统将会分成野战、攻城战和个人战3个方面进行，两支军队在全国地图上相遇就会发生野战；攻城战就不用说了，就是以攻占敌方城池为目标的战斗，武将的能力与兵力的差距将是决定胜负的关键。

多数武将对多数武将的团体个人战终于出现了，这是本作最具创新的战斗系统，也是《太阁立志传Ⅴ》改进最大的地方。在个人战中可以使用的武器，除了基本的武士刀、长枪之外，还有火枪、锁镰等武器可供选择（光这点改进就能使我们这些疯狂的“太阁”迷们开始流口水了，“给我一把种子岛火枪先！”——这是笔者首先联想到的新装备）。也就是说，日本战国时代所出现的武器都将会一一登场，成为玩家们个人可以装备的利器。另外，根据玩家所操作的人物不同，还可以学会二刀流、燕返、分身术等必杀技，联想到战斗系统不再是以卡片形式出现，对于这些特殊技能会以何种方式进行表现，我们将拭目以待。

**3.其他改进。**

①超大型的事件系统。

在4代中，光荣准备了超过1000个的事件，而本作当然也会有众多事件发生（数量将超越前作）。让人倍感兴趣的是，本作出现了可以自己制作历史发现事件和次要武将所用事件的新系统，即使玩家使用并没有多少历史事件的普通武将来进行游戏，也可以通过自制事件或游戏中各种随机触发的假想事件来体验该武将独有的人生经历。

②真正意义上的自制武将系统。

从某种意义上来说，本作最大的特征就是可以创造新武将，这和以往我们熟悉的新武将登录可不是一个概念，这里的创造新武将是指自制武将的画像，并可以通过选择发型、眼睛、鼻子、服装等，或用照片合成方式来做出自己独有的武将画像，当然也可以做成女性角色，而且眼睛、鼻子这样的组成部件，据说还可以在游戏中收集到新的呢！是不是听错了，光荣开发了一个什么东西呀？把现在流行的3D网游的人物绘制系统也加进来了。不管怎么说，做出自己喜欢的形象，本身就非常吸引人，无比期待之。

③卡片系统更加丰富。

除了战争方面不用卡片系统，其他方面的设定大致与前作相同，仍以卡片方式来表示。不过在《太阁立志传Ⅴ》中，武将卡片、主人公卡片、称号卡片、必杀技卡片、战术卡片、风景名胜卡片等加起来总数超过1000张，绝对不会让你感觉沉闷。



图2

从公布的图片（见图2）来看，卡片内容得到扩充，连町及城市中各建筑物地点的门牌（如自宅、道场、武家宅、酒场等地点）都使用了卡片式门牌排列模式，不过玩家不要担心，这个只是形式上的表现手法。卡片门牌能更直观地表现出此地点的性质，比如道场的卡片门牌画面上就是一个正在挥刀的武士，给人一目了然的直观体会，就是不看门牌文字也能基本了解这是什么地方。

④大地图的表现方式更加直观。



图3

从公布的图片（见图3）来看，《太阁立志传Ⅴ》大地图的表现方式更加直观，人物在大地图上的显示比较明显，从比例上来看，游戏抛弃了以前的Q版形式，人物显得更加修长。地图上，各种道路、城市、地形、山水分布其间，城市和町都由清晰的大圆点微缩式显示。可以说这种改进的大地图体现了光荣的功底，最大限度方便了玩家，使得地图真正做到了给玩家以“指路”的作用。

## 结语

相信看完了上面的介绍，各位“太阁”迷们肯定要蠢蠢欲动了吧。现在最想知道的就是光荣是否能如期在冬天发售本作，光荣宣称的“今冬发售”的概念是从2003年11月到2004年2月，笔者认为，在此期间跳票的可能性比较小，毕竟我们可以看出“太阁Ⅴ”是在4代基础上的改进和创新，既然主系统没有重新制作，那么按时完成就应该不会花费太大力气。基于此点，也是对光荣能力的信赖，我们才有信心、无比热切地希望能在春节前玩到这款等待了两年的游戏，以重新回到那丰富多彩的日本战国时代，体验属于自己的虚拟历史人生。




# π的味道 爱情圆周率

■游侠创作室 龙神将

| 游戏类型 | 真人角色扮演游戏 |
| --- | --- |
| 制作公司 | 北京恒星互动数码科技发展有限公司 |
| 发行公司 | 北京恒星互动数码科技发展有限公司 |
| 上市日期 | 2003年年底 |
| 编辑期待度 | ♥♥♥ |

这种"另类"的角色扮演游戏是否能得到玩家的认可，小编尚持观望态度。

π是什么？是圆周率。它虽然能决定完美无缺的圆，但自己却是一个永远的约数：我们可以无限地把它的值推算下去：3.1415926……却永远无法使它固定为某一个数值。Love是什么？是爱的意思。它虽然只是简单的4个字母，却涵盖了人类一切的情感。世人都说美满的爱情就像一个完美的圆，可是构成它的因素是什么？这个问题见仁见智，也许爱的因素就像是π一样吧，谁也说不清它到底是什么。只是幸福就是它的结果，这就是爱的神秘力量……

"真人扮演游戏"又叫流媒体游戏，它最早出现于法国，是由真人演员扮演游戏中的角色，玩家通过VOD视频点播方式来"观看"游戏的进展。交互性、互动性和真实感是流媒体游戏的特点，而《爱情圆周率》正是这样一款由真人扮演的游戏。

这款游戏的制作大体上可以看作是采用影视AB剧的制作手法来摄制的一部青春偶像剧，玩家扮演的主人公是大学校园里的学子，他可以选择追求校园里3位风姿绰约的女孩子。游戏运行方法类似《心跳回忆》等恋爱游戏，玩家在故事中的一言一行、一举一动等选择都会导致女孩子们对主人公产生不同的评价，最终导致迥然不同的结局。

这款游戏采取了本土化风格，游戏场景以既古典又现代的北京城作为舞台，覆盖了大学校园中的图书馆、教室、宿舍、体育馆，又有现代都市喧闹的街道、商场、火爆热烈的迪厅、浪漫温馨的酒吧咖啡馆、景色优美的公园、人流涌动的地铁车站和轻轨，更有北京特有的胡同和四合院，让玩家在虚拟恋爱中渗入古都的浪漫风情。

这么美的北京风情当然需要上好的画面来展现，《爱情圆周率》为了追求广阔的视野，拍摄时同时采用5部DV摄影机，视频画质达到了DVD的水平，游戏引擎则是恒星互动自行开发的"QCGS v1.0"。这款游戏的操作界面简单明了，方便玩家在千头万绪的剧情中以清晰的进程来控制自己的剧情发展。全片总计拍摄了3000多个分镜头：以8小时的剧情容量、40小时的游戏时间，打造出了7个不同的爱情归宿和15个特别结局。

《爱情圆周率》采用多产品线开发，仅运行平台就有PC、VCD等多种。制作公司还专门邀请知名乐队为游戏制作背景音乐和主题曲，并将以CD形式出版，以便大家能多角度领略《爱情圆周率》所要传达给人的爱情文化。

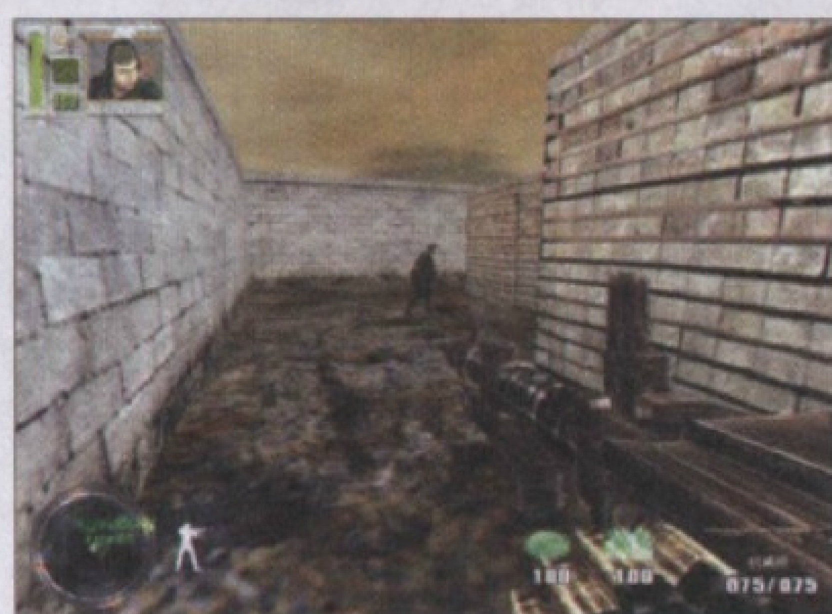
就让我们在这里"将爱情进行到底"！

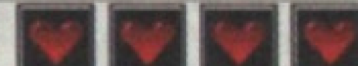


# 雷霆战队 Karma Online

■陕西 冰的沸点





| 游戏类型 | 在线第一人称射击 |
|---|---|
| 制作公司 | DragonFly |
| 发行公司 | Tom.com |
| 上市日期 | 2003年11月 |
| 编辑期待度 |  |

更全面的战斗模式与积分系统，如果在拟真度和战术方面有良好表现，将是在CS之外的最佳选择之一。

随着《反恐精英》的火爆，近几年射击游戏呈现出一片繁荣景象。然而值得注意的是，虽然这些游戏中都设计了各种各样的多人模式，但由于对单机内容的重视，让它们中很难产生CS的后继者。也许是洞悉了这一规律，韩国小组DragonFly从一开始就把新作《雷霆战队》定位在对战模式上，成为今天为数不多的纯在线射击游戏之一。

《雷霆战队》的故事背景有过去和未来两个部分。在过去篇中，玩家将扮演一名二战士兵，为了各自利益在欧洲东部展开殊死搏斗。未来的情节则设定在21世纪末，一群地球移民的后裔在火星上成立了反抗地球联合帝国压迫的组织，你作为其中一名战士要抵御来自地球的联合帝国武装部队，而敌人个个都是经过基因改造的战士。

既然游戏设计了两个故事背景，玩家就可以分别选择这两个不同的世界投入战斗，因此游戏提供了数张属于不同背景的地图、武器和道具。在过去的时空里可以感受到二战的战火纷飞，可以使用基于历史真实的、种类繁多的武器，而在未来战场上会出现雷霆霰弹枪、磁性感应雷等新式武器，还有改良式军用钢盔、激光处理过的防弹衣等新型护具以及像“地狱火”这样的超级终结者，这多少已经有一点《光晕》的味道了。

在玩法上，《雷霆战队》融合了目前射击游戏流行的模式，有常见的个人对战、团体对战和任务模式，所以完全可以找到CS中的那种感觉。同时新增了特有的军团对抗和狙击模式，这显示出游戏的创新。例如军团对抗，这种对战模式已经不再拘泥于个人及临时组建的小队间的对抗，而是与志同道合的朋友组建起一支固定的战队，并可能发展成大型军团，最终和其他军团在一定的规则和人数下展开对战，按战斗结果计算积分并在官网上公布团队排名。

《雷霆战队》中的积分排名系统对于玩家来说很重要，一个人的ID积分越高，相应获得的军衔就越高，军衔的高低将影响到个人的能力值，进而对武器的选择、准确度、负重等都产生一定影响。同时每个角色都具有最基本的敏捷、防御等几种属性，选择分属不同阵营的角色在能力上也会有一定差别。因此要想赢得对战的胜利就要制定正确的战术，扬长避短。

从各方面来看，《雷霆战队》似乎都是对CS的学习和模仿，但在对战模式和系统上也有它独到的地方。虽然游戏画面和CS一样不算十分突出，但相信对枪械的真实模拟以及在战术合作上的良好设计可以弥补这方面的问题。





# 绝对女神

## Gate to Heavens

■游侠创作室 拒绝束缚的春饼

| 游戏类型 | 大型多人在线 |
|---|---|
| 制作公司 | 韩国Jystech |
| 发行公司 | 金玉天立 |
| 上市日期 | 2004年1月 |
| 编辑期待度 | ♥♥♥½ |

目前，该游戏在韩国已经开始公测，并且反响不错，至于能否被中国玩家接受，就要看游戏上市后的反应了。

《绝对女神》是一款由韩国Jystech公司制作的全3D幻想类网络游戏，游戏采用自主开发的3D引擎制作完成。游戏画面沿袭了当前最流行的幻想风格，画面色彩美艳，细节方面的刻画也算得上比较精致，战斗动作和动画渲染在其全新的游戏引擎支持下，呈现出令人目炫神迷的天外世界。

游戏在操作方面采用简洁的图形化界面，大部分功能都可以通过快捷键和鼠标配合予以实现。游戏的聊天系统也考虑得非常周到，玩家们可以很方便地进行交流，将最紧密的互动进行到底。这里笔者不得不提及游戏在组队设计方面一个很重要的特色：如果组队成员因为掉线而离开队伍，只要队伍没有解散，当这个掉线的玩家重新上线时，将会发现自己还在队伍中，这样方便的设置让玩家更加亲密无间，玩家也不会因为掉线而失去与“组织”的联系。

整个游戏地图的层次感非常强，地图的大部分是将战场和城堡结合为一体，玩家在旅行时可以进入矗立在战场上的城堡中冒险，也可以在城堡周围的洞穴中搜宝。升级在这里并不是游戏的全部内容，在游戏中玩家会突然收到诸如招待券之类的信件，这就是游戏独特的“赋予实时任务”系统在起作用了。玩家可以根据任务的属性决定接受或拒绝执行任务，当然，相信多数玩家都不会拒绝，因为任务完成后会得到经验值、提高能力值、获得物品装备等奖赏。虽然接受任务是对自己的挑战，不过有些玩家可能因为某些特殊情况而实在无法完成任务，那么，游戏中还提供了一个别出心裁的设计：玩家可以通过“赋予实时任务”系统再把自己不想接受的任务转让给其他玩家。





游戏中，每个角色拥有1个核心属性和3个潜在属性，玩家可以根据自己的喜好培养所选择的角色。游戏中设计了4个种族、8个人物，目前已经开放了2个种族、4个人物，分别是神秘骑士、风之冒险者、生命精灵和水之精灵，而技能则分为专属技能和基本技能，每个人物都会有符合自己属性的专属技能。游戏还加入了独特的“觉醒”系统，当玩家完成特定的任务后，就可以学习其他种族的一部分技能，从而增强自己的力量。

游戏只要求16MB的显卡即可正常运行，但从游戏画面和流畅度来看，游戏画面十分华丽，并且配合不同风格的游戏场景，都会有相应的背景音乐。音效方面也十分出众，由于游戏采用3D Sound系统，玩家可以从怪物发出的声音判断出其所处位置。

笔者相信玩家只要接触过这款游戏，一定会被游戏的优秀表现所吸引。



# 真·倚天屠龙记

## The heaven sword and the dragon sabre

■游侠创作室 毛毛虫

| 游戏类型 | 角色扮演 |
| --- | --- |
| 制作公司 | 智冠北研 |
| 发行公司 | 智冠科技 |
| 上市日期 | 2004年1月 |
| 编辑期待度 | ♥♥♥♥ |

游戏之余还可以学习中医的穴道分布知识，这也算是寓教于乐吧。

“武林至尊，宝刀屠龙，号令天下，莫敢不从，倚天不出，谁与争锋！”相信看到这里不少玩家已经猜到，笔者将要介绍的这款游戏是和金大侠《倚天屠龙记》有关。没错，下面笔者要为大家介绍的就是名为《真·倚天屠龙记》的游戏。

这次《真·倚天屠龙记》的武学系统，为了更突出中国武侠的特色，摒弃了传统RPG升级后直接增加攻击力、防御力与其他能力的做法，采用了独创的“冲穴升级”系统。所谓“冲穴升级”，就是指玩家必须通过冲穴、周天运行、打通任督二脉的练功方式才能进阶升级。为了早日疏通自己的血脉，玩家需要不断地在游戏中获取各种武学秘籍，同时你还必须参透此绝招气劲运行的穴脉走向，并将这些原本阻塞封闭的穴道运气打通，这样才能最终修炼出惊世绝招。当然，想要发出真正的内力还是得靠自身的辛苦修炼，想要拥有深厚的内力，同样需要运用气劲来进行周天运转，完成12次小周天就等于完成一次大周天的运转，内力会有突飞猛进的变化。游戏中共融入了人体十二正经及奇经八脉共20条经脉，涵盖人体180余处周身大穴。想要习得绝世武学且发出惊天威力，就得看玩家顺脉通穴和周天运转的功力了。

相信《倚天屠龙记》的内容大家都十分熟悉了。制作小组除原来的剧情外，还加入了更多更复杂的任务来等待玩家完成，同时那些种类多样的支线任务也使得整个游戏更加丰满。游戏很贴心地为玩家设计了任务选单，让玩家在接受任务后，只要开启任务选单，就可以看到自己所接下的任务以及所有接到任务的完成情况，玩家不必再费心去记住自己到底做过些什么，将游戏完整地进行到底。

在角色设定方面，游戏为玩家提供了体力、敏捷、力量3种人物属性，玩家可以自由分配升级点数。每次玩家升级后，便可以得到5点人物属性点以及10点气。这里所得到的10点“气”可是十分有用的哦，它主要用来打通全身的经脉，以增强玩家的内力。因为气的运行及冲穴是顺着经脉通路来走的，所以不能在前一个穴尚未被冲过前就跳过去冲下一个穴位，因此玩家在运用“气”的计算上就显得十分重要，如何合理分配点数，如何更快地习得绝招，这都是玩家需要好好思考的问题，同时也大大增加了游戏的趣味性。

新奇的“冲穴升级”系统，完整地体验金老先生的经典大作，应该是这部游戏的最大买点。唯一可惜的是，据称游戏依旧采用智冠近期在《天龙八部》、《如来神掌》上采用的图像引擎，这不免让那些希望体验新意的玩家感到失望。究竟这次的《真·倚天屠龙记》能否让我们满意，看来只有待游戏上市后再做评判了。



# 夜幕下的交易

## 极品飞车——地下狂飙（正式版）试驾体验

NEED FOR SPEED UNDERGROUND




■北京 王博

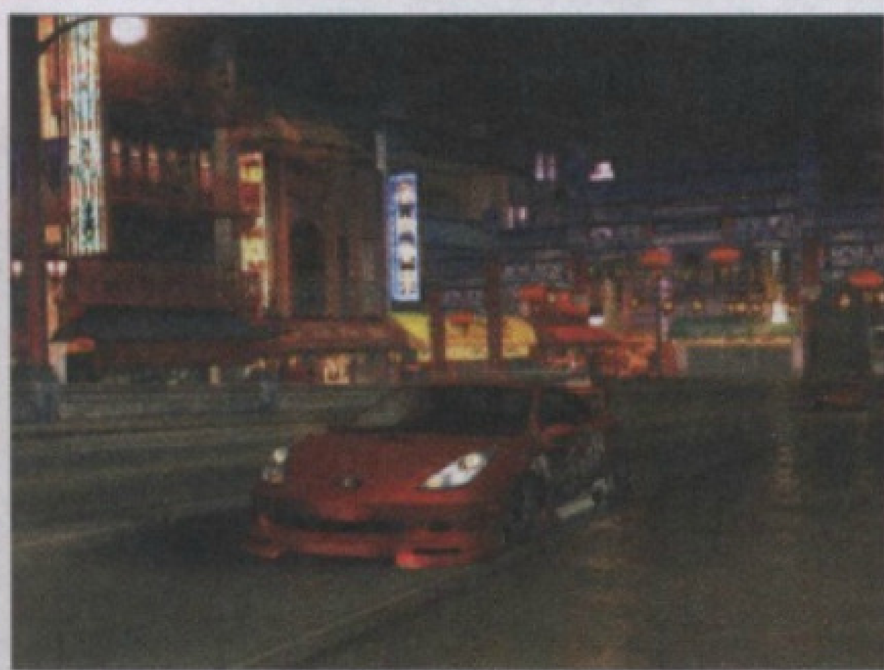
### 新产品，新策略

《极品飞车——地下狂飙》的正式版刚刚露面，笔者就急不可待地进入游戏，虽然早先已经见过了多段视频并试玩了官方Demo，但毕竟只有正式版才能让我们对游戏有一个完整真实的认识。

《极品飞车》已不再保持以往超凡脱俗的名车形象，而改为阴毒狠辣的夜间暴走。很显然，狂野傲慢的暴走族比循规蹈矩的赛车手更容易引起关注，虽不能说游戏是在迎合低级趣味，但至少能达到"眼球效应"。除了产品的文化定位，游戏在玩法方面也有创新之处，即玩家要不断升级赛车零部件，虽然在《极品飞车——动力城市》中有过类似设计，但由于国内车迷很少接触这个英文网络游戏，所以"升级零部件"对中国玩家来说还算得上是新鲜玩艺儿。此外，其他以飙车为题材的电影和游戏也对《极品飞车——地下狂飙》的定位起到推波助澜的作用，例如影片《速度与激情》、《极速60秒》和《石破天惊》，以及游戏《侠盗猎车手》系列、《午夜狂飙》系列和《横冲直撞》系列。面对日益细分的赛车游戏市场，《极品飞车》系列重塑自我，以一个更富有个性的新形象出现，估计也是为了满足一部分玩家的特定消费需求。

| 游戏类型 | 竞速 |
|---|---|
| 制作公司 | 美国艺电（EA） |
| 发行公司 | 美国艺电（EA） |
| 系统配置要求 | P4 1.4GHz、256MB内存、Windows 9X/XP/2000、GeForce4 Ti4200显卡 |
| 编辑推荐度 | |

### 新瓶装新酒，换汤也换药


美国赛车游戏引入中国文化背景。

《极品飞车——地下狂飙》包括两大比赛模式，即"地下狂飙"和"快速比赛"，前者更像一个角色扮演游戏，而后者把前者进一步分解为：

1.环形赛道比赛：赛道循环进行，赛程通常是2～4圈。

2.点对点比赛：比赛从起点至终点结束。

3.直道冲刺赛：赛道几乎是一条直道，比谁的加速更快。

4.侧滑比赛：看谁的侧滑幅度更大、风格更酷。

5.淘汰赛：每圈都要淘汰排位最靠后的1名车手，直至比赛结束。

6.自由练习赛：供玩家熟悉赛道或创造最快圈速。

笔者认为直道冲刺赛是新作中绝妙的创意，由于赛道笔直，玩家可将赛车性能发挥到极限，然而这条直道要途经多个十字路口，其他车辆也会横穿而过，此外还有些路段会突然封闭，并出现一面水泥墙，这些危险元素使玩家在高速冲刺时汗毛倒竖、倍感刺激！《地下狂飙》的初始车型包括大众高尔夫、本田思域、标致206和丰田赛利卡等运动型房车，玩家若想拥有真正的顶级跑车，则需要不断



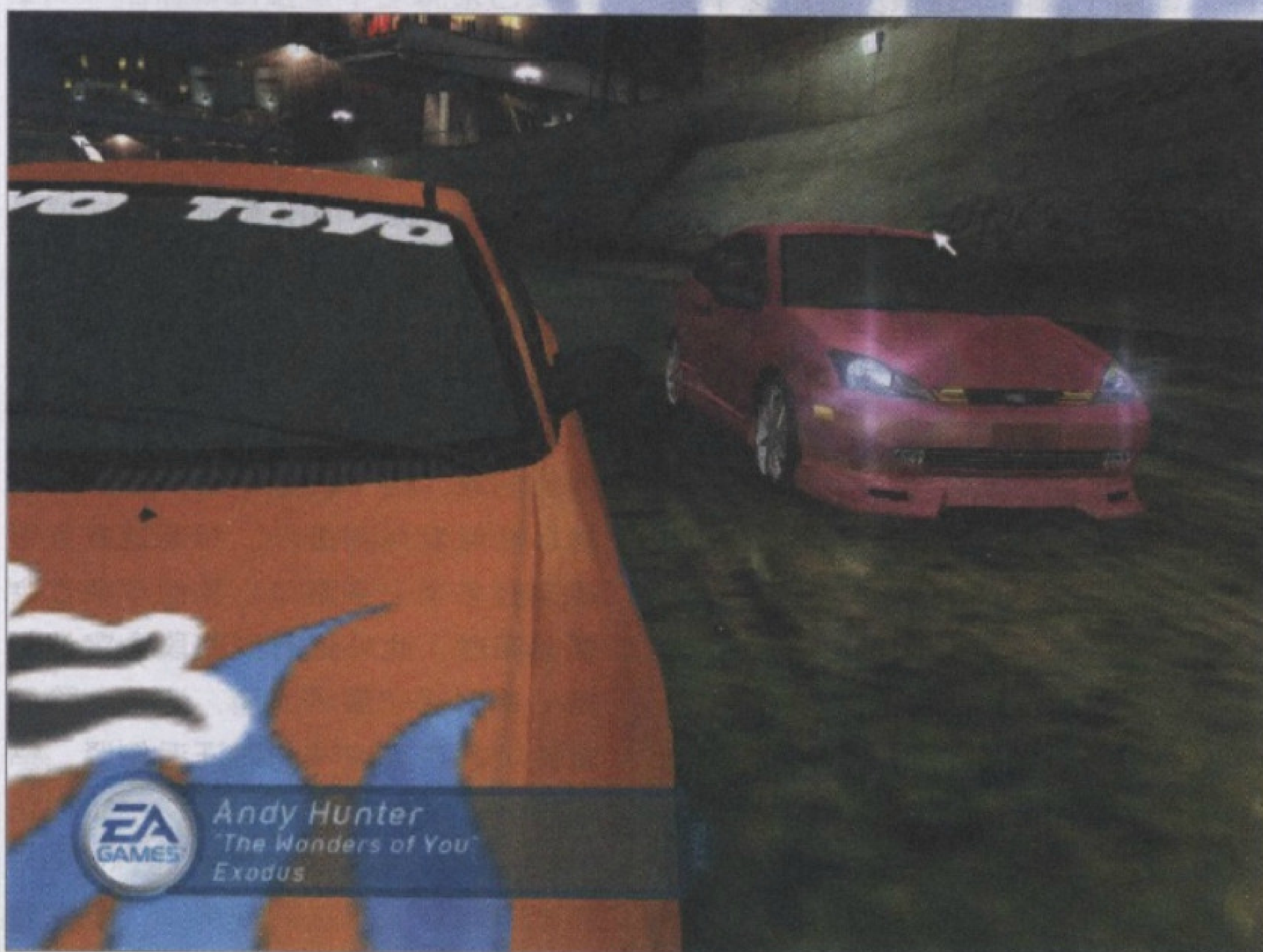
深入地下狂飙模式，此外还要不断改进车身图案、前后裙板款式、轮毂和刹车卡钳的色彩等，否则会因为坐驾缺乏艺术风格（相当于星级评定标准）而被拒绝参加以后的飙车比赛。

在直道冲刺赛中，EA的游戏设计师特意设置了面积巨大的转速表，让玩家在高速驾驶时能对换挡时机一目了然，如果玩家没有及时换挡，不出两三秒变速箱就会“砰”的一声报废，这是符合真实设定的。另一个看似匪夷所思的设定是“开关式”转向，即玩家只需按一下转向键就可以并道，完全无需微调方向，一开始笔者也觉得挺别扭，不过熟悉以后发现这个功能的确能快速躲避其他车辆。在其他比赛模式中，游戏设有稳定车身功能，这可以使驾驶难度更适合大众，为了进一步减少玩家在飙车时的停顿感和挫折感，赛道两旁几乎没有突出的街角、建筑和电线杆，即使因失控而刮蹭墙面也通常不会被卡住，更不会导致车速大幅下降。此外，如果玩家对圈速不满意还可重赛，即便在角色扮演模式中也是如此。总之，EA的游戏设计师力求使《地下狂飙》适应尽可能多的玩家，从而带动游戏销量。

## 矫枉过正，难免适得其反

由于《闪电追踪2》单调的画面效果备受批评，这次EA干脆给玩家来了个“满脸花”，《地下狂飙》给人的第一印象是光影斑驳、光怪陆离，虽然表面看上去很华丽、热闹，但刺眼的街灯、路灯和霓虹灯晃得人眼花缭乱，玩家很难精确判断弯形和近道入口，大多数转弯是“蒙”着开过去的。按环保标准来看，光污染毕竟也是污染，尤其使用Turbo加速时会感到双眼被一股强大射流骤然压缩，如此做秀的特技效果固然能博得一些旁观者的喝彩，但游戏毕竟是用来玩的，而不是用来看的。

鉴于《闪电追踪2》偏“肉”的驾驶感觉，EA此次把《地下狂飙》的操纵设计得非常简单直接，赛车一概以“抓地”方式过弯，想做出漂亮的侧滑必须拉动手刹，其实这样的设计多少也有些牵强，用跑车或房车做侧滑并非只有手刹这一种手段。笔者曾试乘宝马公司试车手驾驶的跑车，该车手过弯全部采用侧滑，主要通过刹车、方向盘和油门制造并控制侧滑。或许是因为《闪电追踪2》那种忽忽悠悠的侧滑令玩家大倒胃口，因此《地下狂飙》干脆把车辆的驾驶感觉搞成现在这个样子：车子转弯时硬梆梆的，典型的硬派风格。现实中，这种所谓的“僵硬感”通常是因为悬挂和防侧倾杆调得比较硬的缘故，然而游戏不允许玩家按照自己的驾驶习惯调校赛车，只能不断升级零部件。总之，《地下狂飙》力求以一个崭新的驾驶形象与玩家见面，但总不免给人以矫枉过正的感觉。

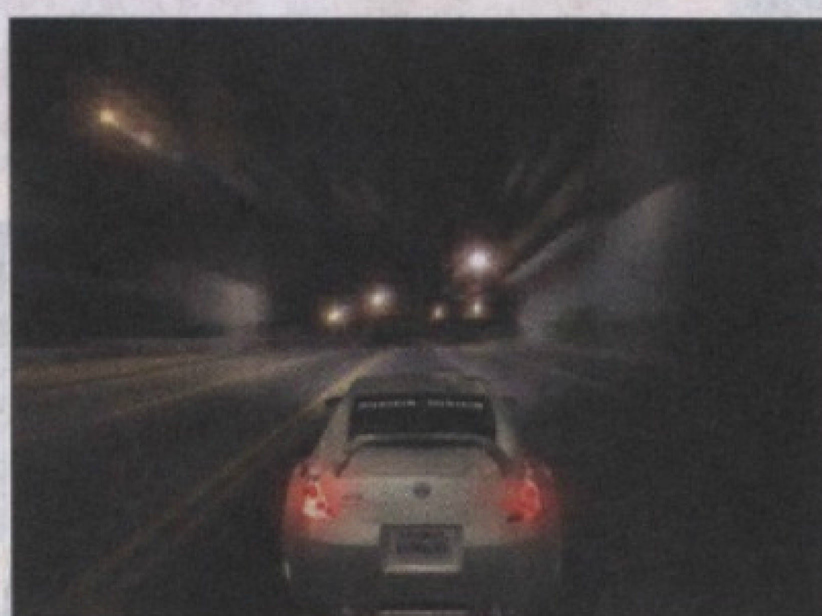



干枯的河床赛道令人联想到影片《终结者3》中的河床追逐大战。

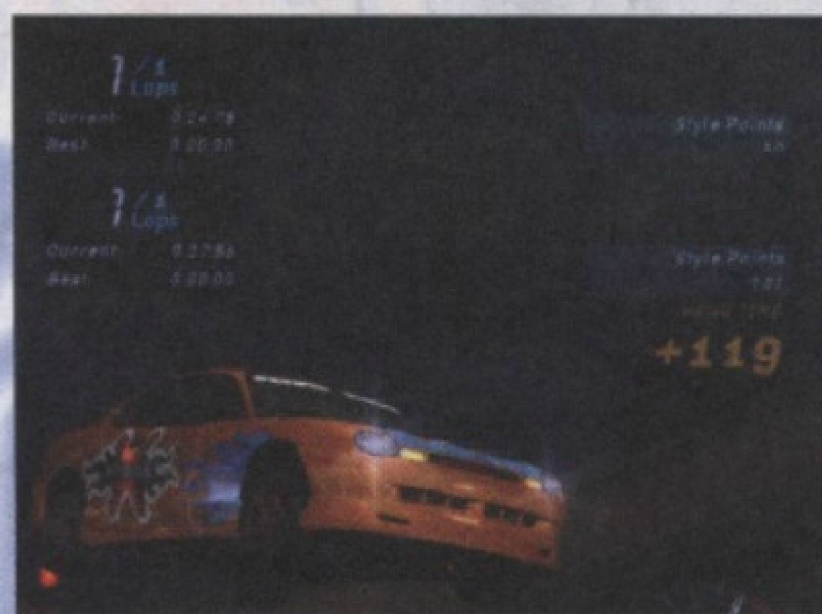
## 忆往昔看今朝，一蟹不如一蟹

回忆“极品”一代各种名车的详细介绍，再看看《地下狂飙》每款车只有加速、极速和操纵寥寥3项性能，或许玩家会哀叹跑车文化的衰败。显然，《地下狂飙》更注重升级零部件，包括引擎、刹车、轮胎和涡轮增压器等，所以车辆性能数据很难和量产跑车的各种参数保持一致。可以说，游戏在跑车文化方面固然有所退步，但在改装文化方面则有所进步。不过，以下列举的这些缺点就实在非退步莫属了。首先，游戏居然把录像功能取消了，玩家赛后什么也看不到，稀里糊涂的，不仅无法熟悉赛道和了解近道入口，而且不再有看游戏录像时的那份成就感；其次，所有名车都没有驾驶舱视角，车迷其实挺关心名车的仪表盘和方向盘是什么款式，这下可好，临场感全没了；第三，上文谈到游戏画面眼花缭乱，由于笔者看不清赛道走向，于是每次进

入游戏前都得把显示器亮度调到最大，而退回Windows时又得重新调回来，好累！其实“极品”每一代新作问世时都会遭受画面方面的质疑，《地下狂飙》除了花里胡哨的光效以外，连车身反光效果也有所退步，显得有些粗糙生硬；最后一点，游戏场景实在缺乏变化，全是单调的街道，其实城市里尚有许多景致，例如幽静的街心公园、宽敞的体育场、复杂的立交桥和九曲回肠的地下停车库等，EA的美术师干嘛不让飙车族多换换花样呢？



使用“Turbo加速”的瞬间。





飞车慢镜头。

## 纵有千变万化，万变不离其宗

其实，任何赛车游戏的本质都是一样的，那就是让玩家享受速度感。《地下狂飙》的片头继承了“极品”系列一贯的煽动力，想必每个玩家看后都觉得自己有“万夫不挡之勇”，不过其中的飞车镜头怎么看怎么像影片《极速60秒》的结尾。《地下狂飙》的创新之处还包括“Turbo加速”，Turbo是涡轮增压的意思，80年代的F1方程式赛车和现在WRC拉力赛车都使用这种装置，在《地下狂飙》中使用涡轮增压，可以使引擎在任何挡位都获得额外的一点动力。这个创意其实早在1997年的《摩托英豪》中就曾经采用过，《地下狂飙》只是将涡轮增压的容量进行限制，玩家只能在关键时刻启动这个装置。“极品”系列的作品中几乎都有“近道儿”可供玩家超车时使用，这种看似“作弊”的手段其实能给玩家带来很强的“成就感”，《地下狂飙》自然会毫不犹豫地继承这一“光荣传统”。不过和《闪电追踪2》一样，在《地下狂飙》中抄近道儿也并非易如反掌，因为近道常常被设置在弯道内侧，攻弯距离固然有所缩短，但行车走线却比较别扭。目前的赛车游戏越来越流行3D微缩地图，这个地图可以旋转并使行进方向始终位于正上方，驾驶者看上去一目了然，这个设定也被挪用到《地下狂飙》中，而且地图可以用透视和平面两种方式显示。此外，《闪电追踪2》中的“飞车慢镜头”和“事故慢镜头”在《地下狂飙》中仍然予以保留，主观驾驶视角会突然改为客观摄影机视角，玩家从车手瞬间变成观众，不过还是建议把这个功能关掉，因为这种“做秀”镜头会干扰你在入弯前的判断力。

《地下狂飙》延续了《动力城市》的网络概念，中国玩家可以登录Internet找洋人讨战。各年代的“极品”续作素来以高配置著称，《地下狂飙》的画面等级和前作一样被划分得比较细，玩家可打开或关闭不同画面选项使自己的电脑尽可能适应这款游戏。《地下狂飙》的音效表现良好，黑人流行歌曲渲染出一种无政府主义格调，跑车的引擎噪声在沙哑和沉闷中潜藏着放荡不羁的个性，尤其当启动涡轮增压时的呼啸声更使玩家有一种“舍我取谁”的霸气。在选车界面玩家可以拖动鼠标从各个角度观赏自己的坐驾，当然还可不断将车辆外形改装得更酷。其实，那种对名车可望而不可及的心理恰恰造就了广大玩家长期忠实于《极品飞车》系列，游戏的本质就是满足玩家的虚荣心，这是一个永恒的规律，可谓万变不离其宗。

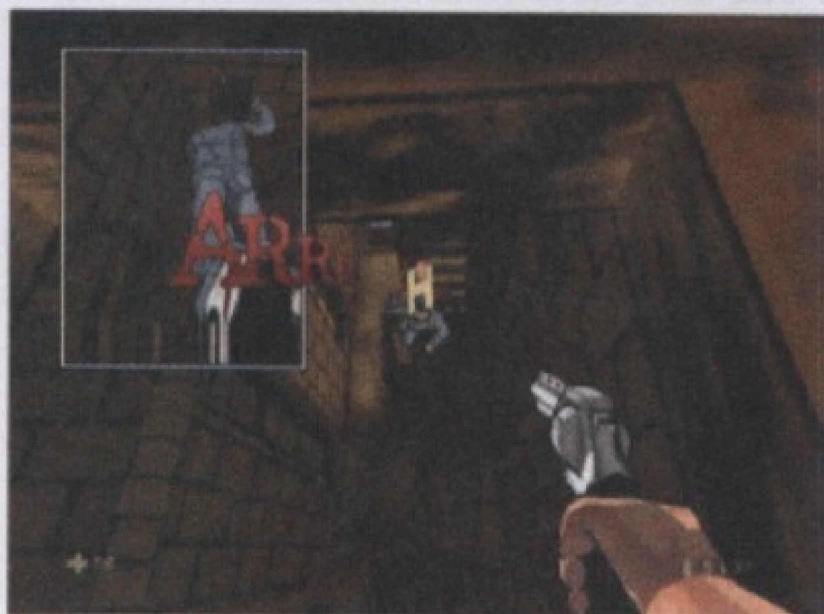
与《极品飞车》系列早年的辉煌相比，21世纪的“极品”面临越来越大的市场压力。俗话说：所有的鸡蛋不能都放在一个篮子里。从1999年至2003年，EA开始尝试世界一级方程式大奖赛（F1）、全美改装车大赛（NASCAR）、世界超级摩托车锦标赛（SBK）和世界GT运动车赛（GT）的相关游戏，这样做的目的显然是分散风险并拓展新的赛车游戏市场。《极品飞车》独霸天下的时代已经结束，现在的《地下狂飙》只是EA赛车战略的一个分支，它不会像鼎盛时期的“极品”那样贪大求全，更不会追求至善尽美，它会使自己有明确的文化定位，并力求寻找属于自己的市场空间，笔者认为这是一款有个性的产品，让我们期待《极品飞车——地下狂飙》的市场策略能够获得成功。P



# 《代号13》正式版尝鲜

■晶合实验室 古留·我吠

| 游戏类型 | 第一人称射击 |
|---|---|
| 制作公司 | Ubi Soft |
| 发行公司 | Ubi Soft |
| 系统配置要求 | PIII 800、128MB、2.52GB硬盘、Win9X/Me/2000/XP、32MB显存兼容DX8.1显卡 |
| 编辑推荐度 | |



正中目标，游戏以小方框单独显示。



摔得这么重，不死也难。

卡通渲染技术现在已经成了新的追逐对象，最早使用在PS2一款赛车游戏上的它，并没有引起太多电脑玩家的注意。但随着诸如《狼人的复仇》、《绿色巨人》这样的作品试探性出台，卡通渲染的可行性已经得到了初步保证，Ubi的制作小组是谨慎看好了时机，这才推出《代号13》（XIII）的。他们在此之前经过了一番周密的准备，在考虑到了几乎任何可能出现的突发情况后，终于决定对外公布这款新游戏的一点消息。我们原以为也能像以前那样，麻木地对待见惯的截图，但XIII的确让人们大吃了一惊。

你很难在这个迷失于维度虚拟的时代再度给所谓的平面和三维下一个准确定义。XIII的画面同我们以往看到的大不相同，那些泛滥的形容词没有一个能适用于它：精美、华丽、真实……尤其是真实。XIII的故事发生在由白色边框和对话栏构成的平面世界里。

假如我们抛开陈词滥调的超级英雄漫画，你对欧美漫画界还剩下哪些认识？事实上，西方的漫画家们不止斯坦·李。不少富有创作力和想象力的作者已经跳脱了编造玄妙故事的圈套，去用不同的方法来表现他们想要表达的一切。这有可能是一个寓意非常的说理，也有可能只是一个现实主义风格浓郁的惊险故事。比如说史蒂芬·尼尔斯和本·坦普史密斯合创的《暗夜三十天》，或者尚·凡·汉默的《XIII》。前者画风诡谲，笔触足以征服表现主义画家，而后者情节缜密，整体风格浑然天成。它们都是当代欧美漫画的代表作品。

可以这样假定，身为一家法国公司，在本土作品中挑选一部容易被人们接受、以剧情而不是虚华的外表制胜的漫画来改编成游戏，多少是一种明智的决定。于是XIII雀屏中选。对那些没有看过原著的人来说，这部漫画看上去并没有什么太吸引人的地方。它的笔法遵循传统路线，没有张扬的配色，也没有夸张的造型，简单的线条明确着作品的严肃主题。它的故事也并不新鲜，如同出租车司机经常和你唠叨的那些阴谋理论、政治阴谋和暗箱操作，一如既往地不断上演。然而正是这样一部处处不起眼的漫画，很好地把各个重要元素结合在一起，用客观的叙事和紧凑的情节让读者领会到了一种无法相信任何人、无法看清未来的绝望感。

不过，被制作成游戏的XIII就是另外一回事了。大多数玩家几乎对卡通渲染不会有感性的概念，在电脑CG和传统动画中间，从来就不会有这样一个过渡：利用三维技术进行模型建筑，再贴上漫画那般色彩明晰的图案。可实际上，这样做不但能够表现出明快的漫画效果，而且不会由于缺乏景深造成单调的图像平面。更重要的是，和那些我们以前常见的第一人称射击游戏相比，它不需要细化仿真贴图带来的大量锯齿，只要一些简单的粗线条和色调纯粹的填充色就能营造出完美的视觉效果，同时也不会对电脑配置有什么苛刻的要求。

基于这一讨巧的基础，XIII可以把注意力完全放在游戏性和情节上。你扮演的主角在故事的一开始就已罹患严重




只有死得漂亮的，才有资格在小画面里喊"NO"。





瞧瞧我们都找到了些什么！

的失忆症，对身份一无所知的你发现自己遭到莫名其妙的追杀。这种安排省却了烦琐的剧情交代，让玩家和主角一起去将故事展开，而不仅当个麻木的旁观者。随着游戏的进行，代号13的点点滴滴会通过熟悉的场景被回忆起来，可对你来说，这些闪回镜头依然陌生，记忆的恢复只能增加更多的神秘感，你只有从其他NPC和你的沟通中才能了解到真正的故事。事实上你并不是所谓的代号13，包括那些认为你是他们追杀目标的人也没有弄清楚你的真实身份，而知道事情端倪的不过两三个人而已。随着剧情的展开，你所要关注的并不仅仅是一路厮杀，很有可能，那些没有看过原著的玩家除了对刺杀总统那一幕印象深刻以外，在通关之后依然不明白整个事情的来龙去脉。自从一开始，这就是一部以复杂的故事而不是爽快的战斗感为卖点的游戏。

和《英雄本色》的对比或许能让人们对游戏有个更为明确的了解。除了在绘画风格上更有亲和力，视觉效果上更加明快之外，XIII和《英雄本色》在主题的严肃性上相似无二。前者的叙事方式也十分近似于倒叙，你从周围的迷雾中一步步朝前摸索，不断发现比谎言更加可怕的事实。相比起《英雄本色》静态的过场和阴沉的自白，XIII的交代方法更加动感。它使用了类似于动画表现的分镜头，将单页中的每一幅画面作为一个动态窗口，同其他画面结合成一个整体，仿佛是用数台电视从不同角度来播放同一个故事，这样的手法同样也会出现在游戏过程中。除了我们所熟知的死亡镜头特写以外，手雷爆炸、重要事件、危险区域提示等都会触发屏幕左上方的分镜小窗口，增加游戏的漫画效果。人物对话时也不单显示一个代表身份的头像，而是会随着角色的运动出现一组特殊的运镜：交代场景、当时人物等重要元素。当然，这一切都将发生在巴掌见方不到的小窗口内，你可以随时试着以第一人称以外的视角来看待事情的发展。

游戏并没有只停留在画面和技术优势上，它的AI允许敌人在发现尸体后先进行检查，而不是大老远就根据电脑给出的位置信息朝你射击——无论你是否在射程之内。士兵们会优先拾取战友身上更好的武器装备来对付你，而大多数人在开火的同时会飞快地侧移，在你恼火万分的当口以精确的瞄准对你造成伤害。虽然XIII允许你随时存盘，并且保留快速存盘的功能，然而当你读盘时，游戏只会回到起始部分和中继点处继续，这杜绝了反复S/L造成的无趣。同样，在某些以隐秘行动为第一优先的任务中，你不得不再三考虑周围环境并作出正确判断。因为读盘不会回到存盘处，大部分时候失败就意味着从头来过。

即便如此，你还是能在大约12个小时之内完成总共13章的剧情，对一款第一人称射击游戏而言，这个长度相当紧凑。在故事的结尾，To Be Continue这一漫画最吊人胃口的手段适时出现，把故事在最高潮和最精彩的地方截断。相比之下，XIII的多人游戏模式就显得有些可有可无了，同时下所有的联机游戏类似，它也分死亡竞赛、团队死亡竞赛、夺旗模式等，并且允许你建立本机服务器和Bot缠斗。然而这种游戏模式并没有什么新意，除了画面还是一如既往的亮丽之外，它和《雷神之锤》并没有什么本质上的区别。

值得一提的是，游戏请来了亚当·威斯特、伊芙等知名演艺人员为角色配音。假如你觉得“13”自白时的嗓音略微有些玩世不恭，略微有些直白的无奈，那么你猜对了，躲在漫画人物背后发声的，正是饰演《X档案》的男主角大卫·杜楚尼。


死！条子，死！



嘿嘿嘿，我有通行卡，我有通行卡！



# 电影游戏的成功典范
## 《指环王——国王归来》

■湖北 蚕宝宝



**总评 90**

| | |
|---|---|
|  | 声光异常出色，令人欲罢不能的动作游戏佳作。 |
|  | 打击的实在感略差，这是游戏最大的缺点。 |

| | |
|---|---|
| 制作 | Hypnos Entertainment |
| 发行 | EA |
| 载体 | CD×3 |
| 类型 | 动作 |
| 语言 | 中文/英文 |
| 环境 | WIN98/ME/2000/XP |

画面：★★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★★

**一般来说，由电影改编的游戏往往是在电影的上映档期内推出，凭借电影的名气和热度，改编游戏即使是品质一般也通常能热卖。通过《指环王——国王归来》改编的同名动作游戏却一反常规地抢在电影公映之前推出——既然玩家可借游戏来温故电影中的经典场景，那么为何不能借游戏来先睹为快呢？游戏中的动画完全取自《双塔奇谋》和《国王归来》的电影片断，虽然后者只占了很少的部分，但已吊足了玩家和影迷的胃口。由此可见，无论是凭借余温还是抢占先机都是游戏公司的促销手段。游戏公司的这种商业化的做法是可理解的，但作为一名玩家来说，最关心的还是游戏的质量。**

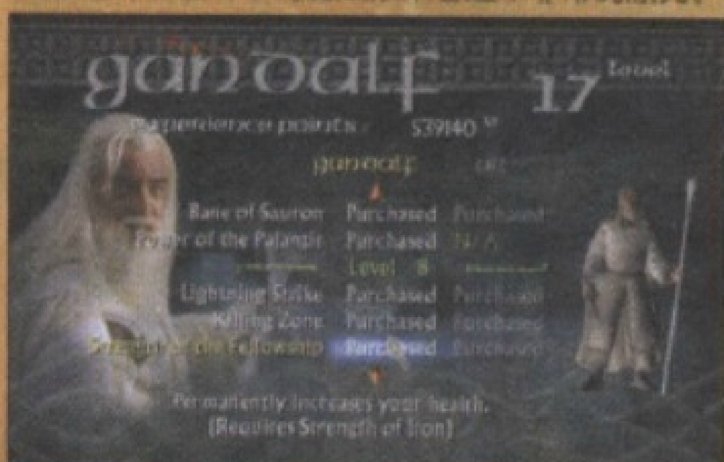
## 简易的操作与出色的格斗系统

留意一下最近的游戏发售表便会发现，根据热门电影改编的游戏无一例外都是横跨各大游戏平台的抢钱作品。《国王归来》也在其中，只不过按照EA一贯的作法，这款游戏是多平台同时开发，PC版本也是单独制作，而不是其他平台的移植版本。这对于PC玩家来说无疑是一大福音，更高的分辨率下可享受到更加细腻平滑的画面。在操作方式上，《国王归来》也是完全按照PC玩家的习惯来设计。虽然在游戏的整体质量上，PC版和Console版（即家用机版）无异，但在游戏风格上，《国王归来》更趋于Console化。如果你玩过PS2上的《三国无双》，你便会对那种酣畅淋漓的劈杀记忆犹新。《国王归来》就是一款带有浓重Console风格的砍杀型动作游戏，劈砍、格挡、连续技等概念都可在这款游戏中找到……我知道此时此刻你会联想到什么，为记忆变化繁多的招式而饱受折磨的神经？为打出一串连击而搓红了双手？NO，咱PC玩家向来“一鼠走天下”，所以在这套按照PC玩家的习惯设计的操作系统里，我们只需简单地变换一下点击鼠标左右键的顺序和次数便能使出大多数华丽的连续技了，另外一些连续技或特技也可借助几个按键来完成。除了享受战斗的流畅感和使出连续技的成就感外，玩家无需再为其他繁锁的细节苦恼。作为一款动作游戏来说，《国王归来》的操作无疑是优秀的。

在易于上手的基础上，游戏设计了成功的格斗升级系统。游戏会根据玩家消灭每个敌人的表现给予“普通”、“良好”、“优秀”、“完美”等不同评价，玩家杀得越狠越快、自己受的伤害越少得到的评价就越高，获得的经验值也就越多。游戏中有一个类似“气槽”的圆环，如果玩家能持续不断地击中敌人，尤其是在使出一串连续技之后，“气槽”便会填满，这时角色会进入“完美模式”，在这个状态下击毙敌人都会获得最多的经验值。这让游戏的战斗更充满挑战性，虽然在大量敌人的夹攻中求生存已不易，但如何快速而又漂亮地杀死每个敌人才是战斗的精华所在。



关卡选择画面所带的魔法效果看起来非常的漂亮。



过关后的角色升级画面，可以购买新的连续技。

积累了足够的经验值角色便会升级，升级后的经验值可用来购买新的格斗技巧或升级现有的格斗技巧。这样做的好处是直到游戏的最后都能带给玩家新鲜感，避免因为长时间重复同样的动作而让战斗的过程显得乏味。一旦玩家对战斗感到厌倦了，这款动作游戏就可寿终正寝了，而格斗技巧升级系统就像《国王归来》的催化剂，让玩家在似乎没完没了的战斗中也能乐不思蜀地尝试各种新学的连续技。

在由电影改编的动作游戏里，往往因为开发者没有足够的时间和精力去平衡游戏的战斗系统，使游戏变得过于简单或过难。例如在《蜘蛛侠——电影版》中为主角设计的繁多的组合技在群敌围攻时，几乎就无法施展，看似花哨而丰富的动作事实上没有实用价值。而在《国王归来》中，玩家完全不用担心自己苦心习来的连续技没有用武之地，因为连续技恰恰是让玩家在被敌人围攻时化险为夷的最佳法宝。在规模如此宏大的战役中身陷敌群是常有的事，这时如果玩家能熟练地使出威力强大的连续技，那么接二连三倒下的将是敌人的尸体。此外，玩家可使用防御动作（Q）来阻挡敌人的箭，利用物理攻击（Ctrl）来击碎敌人的盾牌……事实上，游戏中的每个动作都有它的用处，这点不仅体现在游戏的战斗系统上，许多特定的任务也需要玩家选择合适的动作才能完成。


真实的电影动画。


千军万马压境，魔戒英雄全力以赴。

## 忠实于原作的流程与巧妙的分支设计

当玩家第一次进入游戏时，在例行公式地播放完制作公司的标题动画后出现的并不是开始菜单，而是一段惊心动魄的攻城动画。这段动画展现了圣盔谷战役的高潮部分，直到甘道夫在黎明时分带领援军出现在昔日的战友面前时，电影动画便逐渐转变为游戏场景——没有恼人的Loading画面，也没有冗长的解说，有的只是极其自然的转化过程。随后在游戏中出现的所有过场动画都是采用这种方式。这种电影动画和游戏场景之间几乎天衣无缝的衔接方式给人的临场感非常强烈。“身临其境”的感觉也是作为一款根据电影改编的游戏而言所必需的，否则即使游戏在其他方面做得再出色也脱离了它的本质。《国王归来》在游戏的一开始便直接将玩家带入了电影中规模宏伟的著名战役中，其后才出现一个展示玩家目前完成进度的关卡选择菜单，如果想要调节画面、音乐等具体选项按Esc回到上一级菜单便可。创新的开始方式让游戏以电影的手法拉开序幕，这让《国王归来》显得独具匠心。


战场上随处可见的长矛都可以做为攻击的武器。

在玩家通过了圣盔谷的考验后（事实上，这是一次无法失败的考验），会有更多的挑战在等候着你。随后出现的关卡选择菜单便让玩家的冒险路线一目了然。就如电影中的英雄常常会因为形势所逼而踏上各自的征途一样，在游戏中玩家也可选择3条不同的路线来展开冒险。甘道夫的“法师路线”是为了吸引敌人的注意力，从而为两个小霍比特人争取时间。两个小霍比特人的“矮人路线”则是在咕噜的带领下去销毁魔戒。阿拉贡的“国王路线”则需要玩家穿越死亡之路与敌人决一死战，最终夺回自己的王位。这3条路线看似独立成章，其实却是息息相关的，只有在完成了所有的路线之后才能开启黑暗之门，进入最终的末日裂隙之战。至于路线进行的顺序则全凭玩家喜好：玩家可3条路线同时进行，这样在时间上比较同步；也可把一个剧情进行到底再选择其他路线，这样在故事情节上比较连贯。但是，并非只有甘道夫才能完成“法师路线”，如果玩家达成了特定的条件，同样可控制其他英雄（例如莱格拉斯、阿拉贡、山姆等）来进行游戏，甘道夫则会由电脑控制来协同玩家作战。这让游戏在自由度和重玩性上更胜同类游戏一筹。大多数根据电影改编的游戏由于剧本的限制，游戏的过程简单而直线化。《国王归来》的多路线设计则是巧妙地借用了电影中多角色、多分支的特点，在忠实电影剧情的基础上提高了游戏的自由度。从电影中发掘可塑造的亮点，也是这款游戏的特色之一。（前几年西木根据电影开发的冒险解谜游戏《银翼杀手》也是个成功之例，多结局设计让这款游戏在一定程度上突破了电影的思维，将创新的元素真正地融入到了游戏性的提升中去）


和树人并“肩”作战。



《国王归来》的关卡设计是其另一项值得称道的地方。米那斯提力斯的守城战、帕兰诺平原的遭遇战、法贡森林和树人同仇敌忾……每个关卡都展现了电影中那些大规模战役的宏伟和混乱。各种怪物如洪水般地涌出，刀光剑影在硝烟弥漫的战场中闪烁，忽近忽远的呐喊声、厮杀声时刻在你耳边徘徊，不时从空中落下的巨石更让战场显得危机

四伏，它忠实地把索伦大军压境的壮观场面表现出来，那种紧迫得让人几乎窒息的感觉即使在退出游戏之后都久久不能散去。很少有改编游戏能带给玩家这种感觉，在笔者的印象里，大多数改编游戏都是简单地“复制”几个标志性的物品就成了电影中的场景，别指望可以和它们产生互动，给玩家更多的是一种空泛和泡沫过多的感觉。归根结底还是改编游戏太依赖电影的名气效应了，赶工和敷衍的态度在这类游戏中最为泛滥，本来就只是为了抢钱的作品，又要赶在电影的档期内完成，最终做出来的作品也是形似神非，除了似曾相识的场景和人物外，再也找不出任何电影中的感觉了。而在《国王归来》中，玩家不仅能切实地感受到电影中那种激烈的战场氛围，还能和战场上的许多道具产生互动，让它们成为你克敌制胜的法宝之一。例如拔出地上的长矛掷向敌军，推翻滚烫锅炉可让一大群敌人叫苦不迭，利用投石车轰打远方或高处的敌人等。细节的表现往往最能体现制作者的心思，显然EA是倾注了心血来制作这款游戏，而不是把希望和动力全托付在电影的名气上，这也是《国王归来》成为改编游戏中的经典之作的主要原因。


“骷髅头头”不死之王，这个造型很是威风吧。



在完美模式下击毙敌人都可以获得最多的经验值。


甘道夫同时挥舞着法杖和长剑的英姿。

## 近乎完美的声光效果与细节设定

《国王归来》虽然是一款以砍杀为主的动作游戏，但如果玩家真的打算从头砍到尾、只动手而不动脑的话，在游戏开始不久便会饱受挫折。例如在守城那一关，如果玩家只顾着埋头厮杀的话，随着城门的失守，游戏会很快Over。这时需要玩家多观察、多跑动，利用物理攻击（Ctrl）推倒楼梯，用远程攻击（Shift）打掉塔楼，否则即使玩家杀敌再快再多，也难敌源源不断地从楼梯爬上来的怪物和对着城门狂轰乱炸的塔楼。游戏中类似的设定还有许多，例如在时限之内逃出魔窟、保护队友不让倒下等，这无疑加大了游戏的难度，也鼓励玩家勤于动脑，毕竟我们的英雄们不是废柴。每当玩家完成一个关卡时便会得到一些奖励，例如电影演员的采访录像、游戏的设定原稿等，你会看到演员们为游戏配音甚至是不亦乐乎地操作“自己”战斗的情景，两个小霍比特人还不时地赞美这款游戏。当玩家将游戏通关后完成度也只有87%，其余的13%上哪去了？其实这是许多基于Console的游戏常见的把戏了：隐藏关。两个隐藏关类似“竞技场”的模式，敌人的数量和强度也是让一般玩家望尘莫及，好在通关以后可选择任何角色进入任何一个关卡，等级不够的话练练再来吧。

《国王归来》的声光表现也令人满意。游戏采用了冷暗恢宏的画风，更贴近电影的气氛。游戏中画面的精细程度非常依赖于画面细节的设定。如果能把各项调节设定在较高的档次上，画面的表现在改编游戏中是顶尖的，即使作为动作游戏来说，也在良好水准以上。美中不足的是人物建模的多边形数量偏少，尤其是怪物的模型显得有些粗糙，不过考虑到游戏中不时便会出现千军万马压境的宏伟场面，为了游戏的执行效率牺牲一下怪物的贴图也无可厚非。背景音乐也是大量采用电影的配乐，气势磅礴，烘托出了战场的气氛。

《国王归来》有一处明显的缺陷——游戏的视角，它并非常见的第三人称追尾视角，也不是俯视角，而是随着人物的走动而变换的电影视角，玩家是无法作出调整的，只能被动地观察游戏的世界。这样不仅限制了玩家的视野，还在游戏最为关键的混战时显得笨拙不已。就目前来看，这也是玩家抱怨最多的地方。这个问题在游戏的前部作品《双塔》中就已存在，不知道为何EA没有作出改进。此外，无法随时存档的设定也令笔者对这款游戏感到不满，这种不体贴玩家的设定早该废除了，尤其是对于没有硬件限制的PC游戏来说。

**作为一款改编游戏，《国来归来》完美地克隆了电影中的经典场景，让玩家能自由驾驭心目中的英雄在波澜壮阔的中土战场上驰骋。作为一款动作游戏，凭借简易流畅的操作、富有挑战性的战斗系统和花样繁多的关卡设定，《国来归来》在游戏性上也不亚于同类作品。所以无论你是“魔戒”系列电影的忠实影迷，还是单纯的电脑游戏玩家，《国来归来》都值得你一试。EA在制作这款游戏时更重视游戏本身的质量，而不是依赖电影的名气制作出一款极其普通的产品来敷衍了事。在当今过度商业化的改编游戏潮流中，我们的确需要一些品质过硬的作品来说服我们继续对改编游戏保留一丝热诚，《国来归来》也许是其中之一，但此时此刻坐在电脑前的你和我，无疑期待更多。**

# 恐惧背后

SILENT HILL 3

## 《寂静岭3》剧情浅谈

■北京 北四环斟茶员

如果从“一款好的游戏，应该带给人身心愉悦的享受，让人得到快乐和放松”的角度上来看，《寂静岭3》就连一款平庸之作都算不上。阴暗、晦涩、恐怖，这些都是《寂静岭3》的招牌特征，毫不客气地说，体验这款游戏的过程，不折不扣就是一次活受罪；但如果从构思的精巧、制作的严谨，以及在游戏后能带给人长久的思索和回忆的角度上来看，《寂静岭3》又做到了无可挑剔的地步。简单地说，这是一款为那些时刻渴望着刺激，并总是喜欢一些稀奇古怪东西的家伙们量身定做的游戏，它拥有让这帮家伙完全着迷的魅力。和《寂静岭》系列的前两代一样，《寂静岭3》成功地讲述了一个富有深意的故事。寂静岭这个神秘的小镇，在它迷茫大雾下所隐藏着的东西，并非只有恐怖。

**总评 80**



| | |
|---|---|
| 😊 | 非常恐怖。无论是画面、音效、剧情都是这样。 |
| ☹ | 对硬件要求非常苛刻，KONAMI移植不力。而且游戏的风格大众较难接受。 |

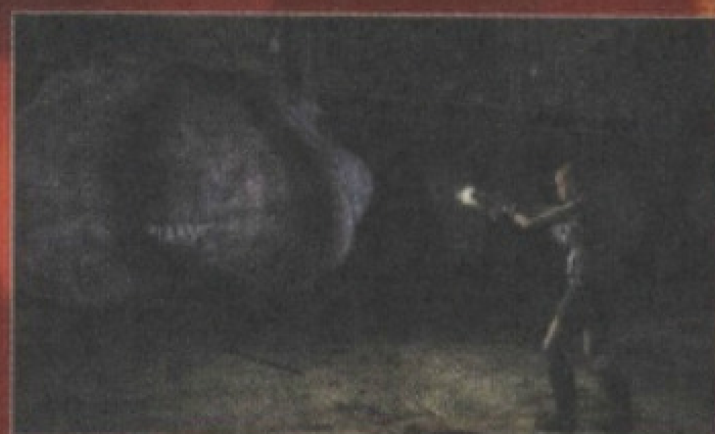
| | |
|---|---|
| 制作 | KONAMI |
| 发行 | KONAMI |
| 载体 | CD×5/DVD×1 |
| 类型 | 冒险 |
| 语言 | 中文/英文 |
| 环境 | WIN98/ME/2000/XP |

画面：★★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★★

《寂静岭3》的剧情是完全承接1代的，可以看出，在撰写3代的剧本时，KONAMI还是对寂静岭的世界观进行了修补，当玩家打穿本作后即可发现，它竟然有着如此长远的历史和渊源，仔细思考，许多萦绕在头脑中的谜团皆迎刃而解。3代的主角是一个叫做希瑟的少女，某日在购物中心邂逅了一个叫克劳蒂娅的奇怪女人，此后希瑟便陷入了一个又一个噩梦中。当她摆脱一切回到家中，才发现父亲已被克劳蒂娅杀死。克劳蒂娅约她到寂静岭见面，抱着替父亲报仇的信念，希瑟来到了寂静岭，终于解开了所有谜题，也了解了自己身世的真相。故事非常简单，但如果不联系1代的剧情，那么基本无法体验到《寂静岭3》所要表达的真正含义。

寂静岭原本是美国加州托卢卡湖畔一个宁静小镇，在小镇建立伊始，曾发生过不少残酷而又血腥的事件（例如南北战争时这里曾建立过关押战俘的监狱，无数囚犯在此被折磨至死），小镇上从此弥漫着一股不祥之气。到了现代，有邪教开始活跃在小镇上。邪教崇拜的是一个叫做Samael的邪神，并且从事着将本地生长的一种奇特植物炼制成毒品的非法勾当，他们用这种勾当来控制寂静岭的居民。邪教的第一任领导者达利亚女巫，她在自己的女儿阿丽莎7岁时干下了一件丧心病狂的事，她用阿丽莎的身体作为召唤邪神的“容器”，并获得了成功。为了得到阿丽莎体内的邪神力量，她将其关在一间房屋中，然后放火烧屋。这场大火尽管将阿丽莎烧成了重伤，但她却保下命来逃走了，并将体内的一半“邪神灵魂”分割开来，变成了一个女婴。这个小女婴被来此观光的哈里夫妇捡到了，他们抚养了这个孩子，并取名为雪莉。当雪莉7岁时，由于宿命的召唤，她与哈里再次来到了寂静岭。经过一番波折，雪莉与阿丽莎合体了，而达利亚利用哈里制服了阿丽莎，并使邪神降临，但没想到这个邪神却最终被哈里干掉（这就是1代的最后决战），达利亚也落了个一命呜呼的下场。阿丽莎死后转生成一个纯洁的女婴，哈里再次抚养了这个女婴，并用自己的爱悉心照料了她17年，这就是3代的女主角希瑟。联系1代的剧情即可发现，3代中的克劳蒂娅便是继承了达利亚疯狂想法的人，也是阿丽莎的童年好友。尽管阿丽莎已转生，可是邪神的灵魂仍然存在于转生后的希瑟体内（我敢打赌，在1代结尾时，制作者并没有想到要留下这样的尾巴），克劳蒂娅正是想利用这一点，再


在经历了一开始的噩梦之后，遇到这个怪物时已经不会感到恐惧。


这是一个Boss，它的形象似乎是有着某种含义的……



屠杀这样的怪物，的确是有一种快感！

次召唤邪神的降临，而她杀死的希瑟之父，正是1代的男主角（哈里请安息吧）！

到此时为止的寂静岭，仅仅是一个被邪恶所控制的无辜小镇，寂静岭的黑暗和恐怖都是达利亚和阿丽莎利用邪神的力量一手制造的，主要的目的仅仅是为了迷惑外来者，起到保护自身的作用。而到了2代，詹姆斯为了赎罪来到这里，寂静岭已被赋予了新的含义，那就是必须面对自己所犯下的罪，谁要逃避，谁要抵抗，谁就将变成邪神的祭品，就像2代中的安吉拉和胖子埃迪。这一代开始，KONAMI赋予了寂静岭浓厚的人文精神，这个系列一下子变得分外迷人起来，每个人都有自己的寂静岭！恐怖与血腥只是表象，在这个表象下，掩盖的是人性的脆弱与内心的拷问。自此，《寂静岭2》奠定了此系列与其他恐怖游戏截然不同的悲悯风格。到了3代，KONAMI更开始完成一项极有难度的工作，那就是将寂静岭的背景完善化，这也是一个成功系列不可缺少的，那些忠实的Fans需要更加深入地了解寂静岭的每个细节。将故事背景回归1代的正统是必须的，因为这才是寂静岭的根源，当希瑟一路厮杀返回寂静岭时，玩家会震撼地发现，自己又被KONAMI给“耍”了一遭！在2代中，玩家已了解，寂静岭中的怪物是欲望和罪恶的化身，纯洁的小女孩劳拉是看不到怪物的。那么，希瑟为什么会看到怪物呢？难道这个17岁少女的内心也有什么不可告人的罪恶？在游戏的末节，文森特对希瑟所说的一席话揭示了答案：“不要做出一副受害者的样子，你才是最坏的那个人！你一路上得意地让他们流血，听他们哀嚎，扼杀他们生命时很兴奋……”当希瑟诧异地询问“你是说那些怪物？”时，文森特却冷冷地回答：“他们对你来说看起来像怪物吗？”玩家想必已明白，实际上这些恶心的“怪物”并非是真正的怪物，而是被邪教的毒品所控制的普通人！之所以在希瑟的眼中看来是怪物，完全是因为她体内的“邪神灵魂”的作用。“用你沾满鲜血的双手，指引人们走向乐园”，克劳蒂娅在一开场所说的话，已揭示了这一切。而游戏的结局之一，正是希瑟因为杀死了太多“怪物”，最终异变成了“神”。这是一个非常糟糕的结局，对于那些在像《生化危机》这样的游戏中养成了用各种手段残杀怪物的玩家来说，《寂静岭3》是他们不折不扣的噩梦。每个人都是有罪的，《寂静岭3》不会带给人快乐，哪怕是打着报仇的名义、阻止邪恶的名义……当你自认为是在行使正义时，却对自己所犯下的罪恶懵然不觉。从一款游戏的角度来看，《寂静岭3》实在是太狠了！



游乐场还是猛鬼屋？

《寂静岭3》毫无疑问是一款杰作，KONAMI的构思也令人赞叹。但不可否认，就像《黑客帝国》一样，沃卓斯基兄弟在第1集大获成功之后忙不迭地趁热打铁，迅速撰写后两集的剧本，意图完善“Matrix”的世界观，结果出现了不少漏洞，颇有不能自圆其说之感。KONAMI尽管在对《寂静岭》系列的完善过程中始终保持了更上一层楼的水准，但也给人留下了不少新的疑问，例如在3代中“噩梦世界”为什么会扩大到原本不属于寂静岭的购物广场、地铁站等地方？如果每个怪物都有一个普通人的本体，那么2代中作为詹姆斯欲望化身的玛丽娅又怎么解释？道格拉斯为什么也能看到怪物？他眼中的怪物会是什么样子？……这些问题也许只有在4代中才能得到解释了。



克劳蒂娅，同样有着不为人知的故事……

剧情是让某些玩家无比热爱《寂静岭》的最大原因，对于他们来说，“寂静岭”已不仅仅是游戏中的一个符号，这也正是本系列的最大成功之处。限于篇幅本文无法说得更多，希瑟在游戏的末尾吐出了“邪神”的胚胎。关于这个神的故事已明显结束了，但邪恶的力量仍然笼罩在寂静岭，寂静岭“梦的真实，罪恶与自我救赎”的特征将会延续下去，第4代的故事将会怎样，这是Fans乐于去猜想的话题——谁知道呢？也许下一个故事就属于你。

**在游戏的结尾，当看到希瑟在哈里的墓前默默祷告的画面时，笔者想用周杰伦的几句歌词来纪念这款带给我数个难眠之夜的游戏，一个关于欲望、仇恨、恐惧以及爱的故事。**

我们每个人都有罪，犯着不同的罪，我能决定谁对，谁又该要沉睡。
挡在前面的人都有罪，后悔也无路可退，以父之名判决，那感觉没有适合词汇。
仁慈的父我已坠入，看不见罪的国度，请原谅我的自负。
没人能说没人可说，好难承受，荣耀的背后刻着一道孤独。
闭上双眼我又看见，当年那梦的画面，天空是蒙蒙的雾。
父亲牵着我的双手，轻轻走过，清晨那安安静静的石板路。 ——以父之名



圣人的画像，在这里并不能让人心绪宁静。




# 篮球的真实模拟

## ——评NBA LIVE 2004

■NBA竞技世界 冰河

**作为体育游戏的巨头，EA Sports曾许诺给大家带来真正的篮球，NBA LIVE 2003的创新让大家看到了希望，但是巨多的Bug、网络对战的高要求限制了该游戏的发展。时隔一年之后，NBA LIVE 2004在NBA新赛季开始时闪亮登场。EA Sports的经典系列这次是否让人满意呢?**

**总评 90**

☺ 一个真实并且精彩的体育游戏。

☹ 球队的数据稍微有点旧，图像改进不多。

- 制作 EA SPORTS
- 发行 美商艺电
- 载体 CD×2
- 类型 体育模拟
- 语言 英文
- 环境 WIN98/ME/2000/XP

画面：★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★★

### 人性化设计更贴近玩家

NBA LIVE 2004的开场一改前作那些让人眼花缭乱的球场动画，换成球星、解说员、评论员在不同的背景环境下用不同的动作表情念出NBA的广告语，并且每次进去都不相同，让人有一种看电视直播时球场花絮的感觉。进入菜单，可选择自己喜欢的球队颜色作为背景色，并且背景图也改为该队主场的3D扫视，还有该队的当家球星表演各种篮球技术，不满意了还可进入新增的My NBA LIVE功能里进行修改。看来大家不用到处寻找"换肤"的补丁来使自己的游戏看上去与别人的不同了。在主菜单停顿一段时间后，还能看到精彩的游戏演示。My NBA LIVE里记录下玩家的游戏时间和胜负场次，积分累积到一定程度，可用来购买经典球鞋、队服等东西给队员换上。在界面上，这一代的感觉更加人性化，更具吸引力。

### 画面与真实直播还稍有距离

NBA LIVE 2004终于把每支球队独特的球场加入到了游戏里，而以前的球场只是更换了地板贴图而已。球员的肤色更接近现实，有些球员在场上就和电视直播里的一样——黑得几乎看不见脸。球员肌肉的强壮程度比起2003来要真实，人看上去又矮又胖，没有前作那种瘦长的感觉，这样也令球场感觉变小了。今年使用了新的脸部贴图技术来提高球员的脸部模拟，但在头像这方面进步不大，虽然说每个球员都有自己的特色，但除部分明星球员做得比较像之外，其他的人做得的确不怎么样。姚明的脸上那个特别白的鼻子，使他看上去就像古代戏剧的丑角；巴特尔的嘴里就像没牙齿一样；而王治郅更加离谱，除了那头黑发外，实在看不出哪里像他。看来国内做NBA游戏补丁的网站，比如"NBA竞技世界"、"大侃NBA"等又有可忙的了。



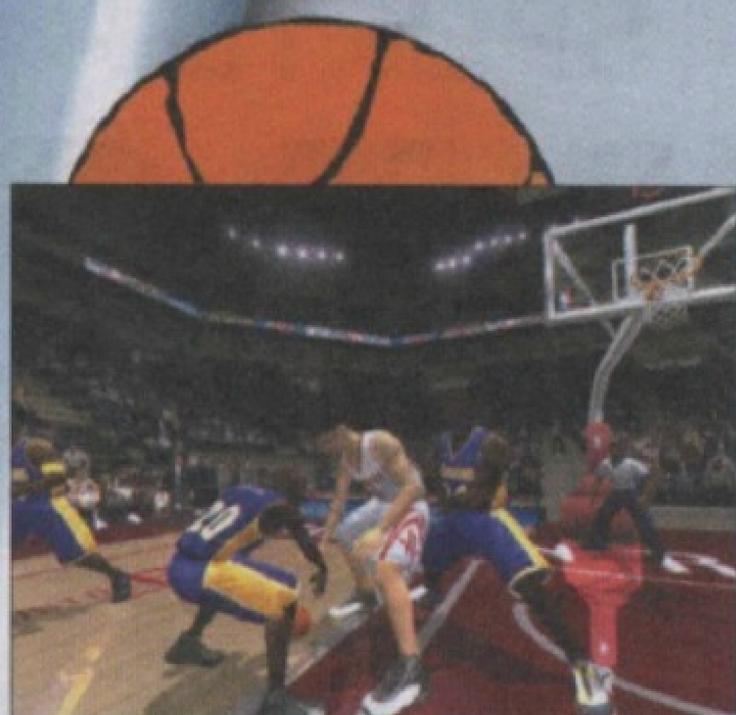
游戏的按键设置，调成自己习惯的方式吧。

### 自由风格控制更加得心应手

作为EA NBA LIVE游戏招牌的"自由风格控制"（EA Sports Freestyle）是从2003开始加入的亮点。经过一年的改进，对前作Bug作了一些修正后，只要拥有带两个模拟摇杆的手柄，就能做出更精彩的过人与防守动作。这次的按键对前作来说作了不少修改，把以前的投篮键分成强攻（扣篮/上篮）和普通跳投两个，还加入了一个控制无球队员跑位的按键，以前的带球转身的假动作变成了一个三步上篮的踮


姚明强行上篮，措手不及的奥尼尔的表情很无奈。

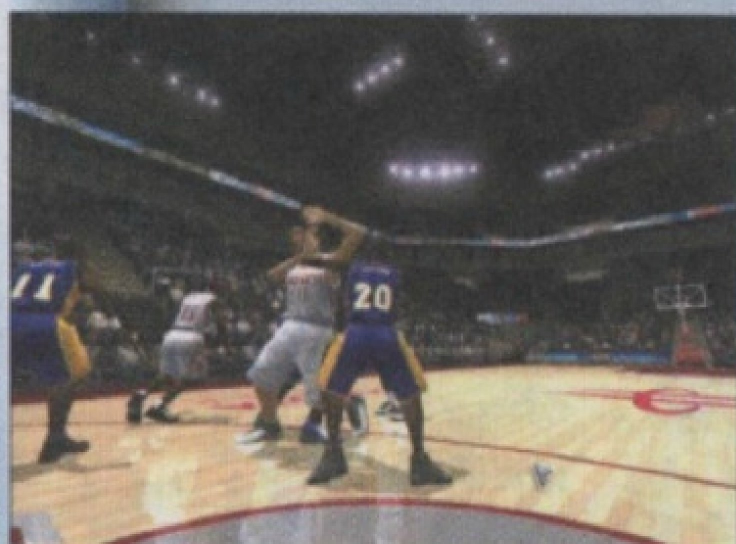
步突破。发边线球时可控制接球队员的跑位，发球变得非常重要，断发球可是最新最有效的防守绝技哦！战术设置增多，很多现实经典的进攻战术与防守战术——比如档拆和2-3联防——都能在游戏中通过一个战术呼唤键使用出来。游戏AI的增强让跑位和配合有了市场，像前作那样自己带球从后场杀到前场并且完成进攻的情况是少之又少了。己方和电脑的无球队员的跑动还经常因抢身位而纠缠在一起，并且飞身救球的动作都是电脑自动做出来的，看来EA牺牲部分图像，增强AI的策略得到了贯彻。因为对手柄的支持进一步加大，以前没玩过该系列游戏的玩家都能很容易上手。虽然游戏中通过键盘所能做的动作都非常经典与实用，但还是有些自由动作做不出来，看来买个带双摇杆的手柄玩这款游戏可能会得到更多的享受。


在奥尼尔和佩顿的包夹中，姚明丢球了。

## 对篮球的真实模拟让游戏更精彩

来看看这次EA请了10名球员做动作捕捉后在游戏中表现的效果吧——球传得太高了，接球队员得跳起来接球；双人围抢时手按在篮球上，球员会被压弯腰；围抢时运球失误球员会扑上去飞身救球；体力下降的球员会在空闲时弯下腰扶着膝盖不住地喘气；球员受伤后会根据伤势的不同在场上做出不同的动作；连故意战术犯规也一改前作那夸张的推人而变成了抱人。球员在场上动作的细节令人击节赞叹，许多球员的个人习惯在游戏里都能看到，比如马龙在罚球前的念叨和先把球击一下地板再投。NBA LIVE 2004成为第一款能表现出打篮球时有身体接触的篮球游戏，球员们经常会在抢位置或跑动时互相碰撞，表现得和真实的比赛没有区别。队员高度的概念不再像前作那样只是摆设，传球的高度和球员的身高让接传球的姿势多样化。2003里打排球动作一样的盖帽得到改进，并且成了防守的首选招。2.26米的姚明坐阵的内线可是许多人的噩梦哦！大量新的内线进攻方式也被加入到了游戏中，内线强打和内线移动都非常棒。传球球员的能力比起前作更明显，能力高的球员传球到位，并且较容易形成快攻。球员数据的重新设置让玩家不大适应，能力的最低值从前作的50变成了0，而像带鞋带锁带手带3分标志这些表明球员能力的标准从85改成了75。除了部分超级明星的综合能力能上到90外，一流球星的数值都在80左右，而60以上的能力已算得上是一个好用的主力了，姚明75的综合能力在所有的中锋中排名第2。如果说还有缺陷的话，那就是对体重和力量的表现不明显，在队员的纠缠中，大个队员和小个队员的效果几乎相同，小个子后卫也能像大个球员一样通过身体缠住奥尼尔这样的巨无霸级人物的跑位，这实在是一大败笔。


游戏的细节部分做得非常好，无球队员的身体纠缠很多。


在佩顿的骚扰下，姚明往内线跑位可不容易。

## 多样的游戏模式让人得偿所愿

EA这次改进了以前的赛季模式，做成一个模拟篮球经理游戏性质的王朝模式（Dynasty Mode）。可利用现有的球队（或全部重新选秀），然后通过交换球员与训练来建立自己的篮球王朝。游戏的默认节奏比2003有所减慢，但别以为EA为了真实而放弃了畅快感。在游戏模式的选择上，模拟现实和模拟街机模式有了明显的区别，前者更讲究配合和真实，后者还是像2003那样高速奔跑与高命中。游戏还加入了真实的受伤系统和自定义游戏功能。允许玩家调节诸如游戏速度、投篮命中率、防守和进攻犯规尺度等许多东西，玩家的自行设置使比赛更接近自己所理解的真实程度。


双人包夹中的手部动作和腰部动作和现实很象。

连机对战的程序内核比起2003来有很大的改善，对网络的要求比2003低很多，在把游戏贴图调成Low后，在网络稳定的情况下，国内的几座大城市如北京、上海、广州之间的游戏速度还不错，而2003时广东和上海两地玩家联网的延迟让选手根本没办法发挥出应有水平。2004目前还是两种连机模式，玩家可注册并登录EA的战网来进行网络游戏，EA设在国外的服务器会给玩家一个游戏排名，不过速度不理想。目前国内的玩家多是通过IP连机对战，如果想知道自己的实力，可通过参加一些国内的知名NBA游戏站举办的联赛，比如NBA竞技世界（Http://www.nbago.net）的等级联赛来验证。


游戏的AI很不错，无须按任何键，无球队员也会自动挡人。

**总体来说，NBA LIVE 2004比起前作来说有了质的飞跃，AI的增加、身体对抗和跑位的真实性，让整个游戏变得非常棒，不愧是EA Sports的代表作。它是目前EA所制作的篮球游戏中最真实的一个，在降低了联网对战的网络要求后，借助网络比赛的春风，有理由相信这款游戏会风靡一时，达到一个前所未有的高度。** P

# 使命召唤 CALL OF DUTY



■北京 天堂鸟

即使有一天，乔治·卢卡斯江郎才尽，《星球大战》不再有魅力，二战也依然可以为作家、导演和游戏制作者提供源源不断的素材和灵感。因为，那场战争不是一个人或一群人为了简单目的想象和制造出来的。战争从来都是人类玩儿的大游戏，第二次世界大战就是这些游戏中最大的一个，无论哪一方在哪一个阶段的胜利都不是由一个人决定的，无数扑倒在战场上的生命不仅改变了世界政治的格局，还为后来的艺术、娱乐界提供了几十年的动力，这就是“二次大战”和“星球大战”的区别，是真实和想象的区别。《使命召唤》在现在这个时间被制作出来并不老旧，即使我们在《荣誉勋章》、《装甲元帅》、《近距离作战》中都经历过D-Day，但在《使命召唤》里，我们还是会被空投到敌后，经历“市场花园”，面对88毫米高炮，敲碎虎式的装甲，就是这样的老故事在新游戏中仍然为我们带来战争的刺激和对历史的想象。《使命召唤》从美军、英军、苏军三方士兵的角度闪回了二战中几场最著名的战役，在最后一章中更是以蒙太奇手法表现三国挺进柏林的辉煌时刻。游戏以简洁的操作取胜，让玩家可以把更多的精力投入到细致的画面中，感受真实的战场气氛。我们还会在游戏中经历电影《兄弟连》、《兵临城下》的经典镜头，拿起熟悉的汤姆森、MP38，重回铁和血的战场。




| 总评 | 90 |
|---|---|
| 制作 | Infinity Ward |
| 发行 | Activision |
| 载体 | CD×2 |
| 类型 | 主视角射击 |
| 语言 | 英文 |
| 环境 | Win9X/Me/2000/XP |



画面：★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★★

配置要求
CPU：Pentium III 800MHz
内存：128MB
显卡：32MB以上显示卡
硬盘：1.4GB

## 第一章 美军

### 第1节

对于士兵来说，敌后空降已经是很危险的行动了，而为空降做尖兵的士兵就更是九死一生。作为B连士兵，你和其他101空降师的战士们没有什么不同，只是这次充当了尖兵。空降后的第一个任务是按照事先计划会合Heath士官，没有他就没有通讯器材，没有通讯器材就无法设定部队的降落地点。降落后，你可以看见面前有一幢两层的房屋，在院子里有一个站岗的德国士兵，他是这附近唯一的敌人。干掉他应该很轻松，如果你笨到受伤的话，在房子一层里可以找到一个小药包。按照雷达指示，Heath士官的大致方向在西侧，沿着道路，你可以很容易找到他，因为他一动不动地挂在那里，而且被灯光照得清清楚楚，很多士兵都是这样，还没有落地就断气了。但无论如何，任务还要继续，拣起Heath士官掉在地上的腿袋，你要独自完成任务了。沿着这条路往前走一点，就可以看见一座德军的碉堡，要想到达联络地点必须穿过那里。碉堡里边一共只有两个士兵，你可以用精确瞄准的方式在较远处干掉他们。进入碉堡，可以看见窗外闪亮的天线，那就是你要架设天线的地方了。从左边的门绕出去，可以轻松设置联络系统，至此，你作为尖兵的任


这个小药包是给笨手笨脚的新兵准备的。


倒霉的Heath士官这次真的是“挂”了。



**操作指南：**

总的来说，《使命召唤》的操作系统做得简洁有效，容易上手，下面就游戏的一些主要操作键位做个简单的说明：

W、S：前进、后退。

A、D：左平移、右平移。

Q、E：向左侧身、向右侧身。Q和E的功能在巷战中作用比较大，从掩体后侧身出来射击可以极大降低被击中的几率。

空格键：跳跃和站立。

C：下蹲。

Ctrl：卧倒。下蹲和卧倒会降低移动速度，但便于隐蔽。需要注意的是，从这两种状态中站起不是再按一次该键，而是按空格键。

鼠标左键：开火。

鼠标右键：精确喵准，任何枪械都可以用这个键进行精确喵准。

Shift：挥击武器。

R：装填弹药。

M：切换点射和连发。

鼠标中轮：顺序切换武器。

Tab：查看任务简报。

F：使用（例如安装炸弹等）。

F5：快速存盘。

F9：快速读取进度。

除此之外，游戏还在屏幕左下方提供了方便的雷达显示功能，绿色三角表示友军位置，那个金色的五角星就是完成当前任务需要去的方向。如果在这个金色五角星上有个向上指的白色箭头，就表示任务目标在比当前高的位置（比如在楼上），如果金色五角星下边有个向下指的白色箭头，就表示任务目标在比当前低的位置（比如在楼下）。

务就完成了。信号发出后，很快就有友军从天而降，你要做的就是配合他们守护降落地点，等所有弟兄安全降落后和大家一起到最近的村镇去。在降落地点坐落着几座房子，部队刚一降落就枪声大作，这些房子里的德军从各个窗口向外射击。你可以继续用步枪精确瞄准射击，主要优先消灭机枪手。在这里也许会受点伤，但只要攻克面前的建筑，里面多得是血包。随着破门的战友，你可以进入建筑内部，你要做的就是跟着战友往前边打边走，甚至都不用看雷达。在房子的几处楼梯和二层上都有少量敌人，注意他们的冷枪。在进入第2个建筑时，门外的大路上会赶来一卡车的德国兵，如果你愿意，可以事先上2楼居高临下作战。总之，这里遇到的抵抗很小，而且血包比敌人还多，你可以轻松跟随战友到达战壕。



从碉堡狭长的窗口可以看到架设天线的地方。



墙上的那个豁口就是战壕所在地。

## 第2节

进入战壕之后，跟着队友快速前进，不久就会来到附近的小镇，你的任务是和队友在小镇上搜索并炸毁德国人的四联装防空火炮。这种火炮对盟军的飞机构成了巨大的威胁，是所有空降兵的噩梦，为了还没落地的弟兄们的安全，你必须消灭敌人的防空火力。在这个小镇上，德国人一共布置了3门这样的防空火炮，找到它们倒不是很难的事，隔着好几座建筑你都能看到它朝天怒射的巨大枪火。走出战壕不远，可以看到前面建筑后防空火炮的火蛇，公路旁的栅栏挡住了去路，因为在公路的尽头有一辆德国军车封锁。利用步枪的精确瞄准干掉敌人后，队友就会推开栅栏向防空炮的方向前进。在到达防空火炮之前，你和队友要经历几次和屋内敌人的对峙，敌人往往从一所建筑的各个门窗里向你射击，这是练习投掷手榴弹的好机会。3门防空火炮中的第一门防守最严，如果跟随队友从正面进攻，会在近距离遭遇敌人的机枪点，建议离开队友从旁边的矮墙偷袭，可以轻易击毙机枪手和操作高炮的敌人，然后到高炮上安放炸弹（走近高炮上的亮点按F键），炸毁高炮。在第1门高炮之后，你可以按照雷达指示轻易找到剩下的两门并炸毁它们，敌人的抵抗谈不上激烈，很快你就可以在小镇的三岔路口和Foley上尉会合了，在听过他的一番命令后进入下一节。



敌人打飞机正爽着呢，根本没有发现你绕到了侧翼。

## 第3节

和Foley上尉等战友一番对话后，等待你的是一阵猛烈的炮击，被炮弹余波震得七荤八素的你知道这里不是说话的地方，必须找一个安全的场所和上尉会合。穿过街道在一间破旧的房屋里，上尉和其他队友正等着你。这时，门外左侧会出现许多赶来的德国鬼子，当你和他们纠缠并消灭他们的工夫，在相反方向（门外右侧）会赶来一辆敌人的坦克。这下你不得不冒着坦克的密集火力去小镇教堂取来反坦克火箭。出门后先迅速穿过马路，这里是坦克的死角，再按照雷达


面对你的MG42机枪，敌人就是无所遁形的老鼠。


敌人的机枪点就好像那个高塔一样显眼。

指示去教堂，教堂的位置离这里不远，而且标志明显（拱形窗子和十字架嘛），很容易找到。在教堂外的地面上可以拣到一把FG42，你可以放弃M1A1步枪了。FG42可以说是整个游戏里最好用的武器，它可以切换连发和点射，并带有一架瞄准镜，是狙击枪、步枪和机枪的合体。进入教堂可以看见地上摆放着反坦克火箭和不少血包，用火箭替换汤姆森后回到刚才坦克的位置，路上遇到的敌人可以用FG42狙击功能轻易搞定。使用火箭消灭坦克后，教堂那边又传来吃紧的消息，你必须赶去帮助防守。进入教堂后可以看见南面破墙外的敌人源源不断攻过来，你必须协助战友防守。这里有两挺MG42机枪，如果有使用机枪的弟兄牺牲，你可以接替他操作机枪（靠近按F键），MG42的子弹无限，尽情扫射便是，如果受伤了，教堂里有不少药包。敌人在教堂的攻势被击退后北面又传来坏消息，你不得不马上放弃MG42赶到那里（建议出发前带上一个反坦克火箭）。顺原路回到刚才消灭坦克的路口，穿过一间房屋可以看见一些零散的德国兵，消灭他们后将又是一阵炮击，从声音判断是敌人的迫击炮，必须找到并消灭它们。当你按照雷达指示出发时，麻烦又来了，第2辆德军坦克出现在街上，用刚才带来的反坦克火箭消灭它吧（如果你没带就又要回去取）。之后，你最好在地上找一把汤姆森，后面的任务需要它，FG42没有足够的子弹。接下来是继续搜索敌军迫击炮的位置，在路上会遭遇德国人的第3辆坦克，不过不用担心，队友会料理它的。沿着街道来到一面破墙前，墙的另一面是一片空地，敌人的迫击炮就藏在这里，一共有两门。广场上有3个机枪点，一个在高塔1层，两个在其左侧，高塔2层也有一个敌人，用FG42狙死他们，注意，机枪点狙死一次还不够，会有另一个德国兵补上来，然后你就可以按照雷达显示找到并消灭两个迫击炮小队了。之后，到小汽车那里和队友会合，是开车兜风的时候了。

## 第4节

这是疯狂的一关，你要坐着一辆脆弱的小汽车和Moody士官、士兵Elder转遍这个小镇，然后向团部报告这里被占领的情况，说白了就是明目张胆地侦察，这简直是疯了。汽车一开动就不会停下来，也用不着你操纵，你只须要按F键探出车窗射击就可以了。你将面对正在校炮位的炮兵、错愕的巡逻兵、成卡车装运的步兵、追逐你的各种车辆，使用汤姆森扫射好了，虽然颠簸，总还可以蒙上一两个。最后，小汽车在坦克和死胡同的夹击下被放弃了，你们不得不找另一辆车子离开。穿过面前的房间，从正门出去，在左侧有零散的敌人，按照雷达指示，在一条街道尽头的车库里找到一辆小汽车，不过是坏的，你必须在士兵Elder修理车的过程中保护他，直到修好，你们又一起乘车杀出小镇，结束了这段疯狂的冒险。



吉普车VS.坦克，下场就只有逃！

## 第5节

这次，你的主要任务是取得两份德军的军事文件，一份在战地指挥所里，另一份在相对后方的指挥部中，当然，德国人不会让你那么容易得手，一路上你要拔不少钉子。跟着战友穿过空地就是德军的炮兵阵地，用步枪精确瞄准敲掉第1个机枪点后就可渗入敌人阵地，队友会用炸弹炸毁德军的一门榴弹炮。沿着战壕前进，消灭沿路的敌人，就会来到第2门榴弹炮那里，战友会炸掉它。然后就能进入德军的战地指挥所了，这里有你需要的第一份文件。从指挥所另一头出来后，可以看见对面的另一门榴弹炮，一个队友不知死活地冲过去，结果受伤倒在地上，Moody士官决定冒险冲出去救回那个战友，你得为他提供火力掩护。在你的掩护下，Moody士官真的把那名受伤的战友背了回来，但他自己也负伤了，因此，Moody士官将剩下的4门榴弹炮就交给你来炸毁



勇敢而又有点狗屎运的Moody士官正背着受伤的同伴往回跑。

了，从他那里接过炸药，你开始行动了。前3门榴弹炮很好解决，只要沿着战壕就能找到，沿路上有个机枪点须要注意就行了。最后一门榴弹炮和文件都不在这个阵地上，按照雷达显示，你会离开这片战场来到一个大院，穿过仓库，干掉里面守卫的德国兵，你和战友来到一座漂亮的两层别墅前，军事文件就在建筑的2层，楼里的敌人不多，很容易拿到文件，但拿到之后马上会赶来一些敌人，尤其要注意出楼门后左侧2层的机枪点。消灭这些敌人后可以拣到他们的MP44来替换汤姆森。穿过一个拱形院门，可以看到右侧的最后一门榴弹炮，消灭左侧2楼的机枪点和其他敌人后就可以安安稳稳地炸掉大炮了。

## 第6节

这次你要执行的是秘密任务，关卡一开始，你和战友就已经在德国人的一座城堡外了。首先是要突破大门，沿着左边上坡，干掉第一个遇到的机枪点和哨卡里的其他敌人。这里并不是城堡的大门，只是外围的一个哨所。沿着上坡的路继续前进，下一个铁栅栏门就是城堡的入口了。在这里会有一卡车的敌人来阻止你，用手榴弹解决他们吧。进入大门，面前的别墅就是你要进入的城堡，但它的正门只是个贴图，你必须绕到后面寻找入口。这里不会走错，因为只有一条路可走，要注意2楼阳台上的敌人和车库院子里的德国兵。经过一番战斗，总算从一个不起眼的小门进入到建筑内部了。在这一关中，经常会出现敌人破门现身的情况，所以要小心。在2楼尽头有你要找的文件，接下来是要找到这个建筑中隐藏的密室。下楼后你会发现原来一扇关着的门开了，里面还有德国兵。消灭他们之后穿过大厅进入一个挂满名画的展室，穿过展室来到一个阳台，这里要注意同时对付左边的哨兵和楼下来的增援敌军。在阳台尽头进入建筑的另一部分，从楼梯下去来到大厅，转动壁炉右边的那个鹰雕像——“芝麻开门”，壁炉里是一间密室，用枪扫爆里面的通讯设备，然后离开去救关在这里的一个英国人。按照雷达显示，你会来到建筑的地下室，沿路有不少敌人会突然跳出来吓唬你，好在你不是孤单一人。在地下室的最底层是一扇铁门，战友会用炸药把它炸开，里面还有两个德国兵，而且居然还装备了MG42！打死他们后就可以救出被俘的Price上尉（请记住这个名字，在后面的故事中他还会出现），接下来就是清理回去的道路，当Price上尉在营救人员的搀扶下跳出窗户后，你就完成任务了。


这个华丽的大门只是敌人的一个哨卡。


记住这张特别英国的脸，后面的故事还有他呢。

## 第7节

严格说来，这次也是一个特殊任务，目标就是营救Ingram少校。整个关卡没有难度，只要按照雷达指示找到少校再把他救出来就行了，没有分支任务。首先，队伍承载的卡车就远远停在德军军营外，大家需要你用狙击枪干掉大门的守卫，主要是右侧的机枪点。等你开始动手后，德国军营里马上就会警钟长鸣，不过不要紧，营救小组的卡车马上就从大门冲进去了，这根本不是什么秘密行动，就是明目张胆的抢人。从你开始动手时开始，关卡进入倒计时，你必须在规定时间内找到Ingram少校并把他带回卡车（这是本关唯一的难度了）。由于有雷达指引，你应该不会迷路，不过这里是德军军营，所以敌人非常多，请换用汤姆森，在对付哨塔上的敌人时再用狙击枪。穿过一个牌楼似的建筑和一层铁丝网后进入营地的后院，再穿过一个较大的木制结构房屋后就能看到牢房了。当你冲进牢房时，正看见Ingram少校把手伸出栅栏勒死了守卫，接下来就是原路杀回去，谈不上什么技巧，注意不要超过规定时间就行了。不用担心Ingram少校，这家伙真的很能打，而且越打越能打。等到了卡车那里，这关就结束了，美军一章也告一段落。

# 第二章 英军

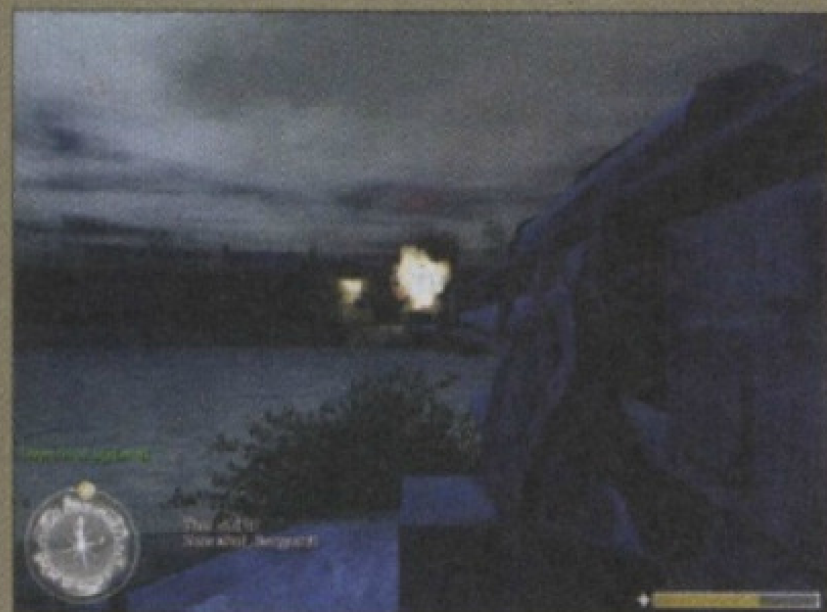
## 第1节

一次战术精妙的奇袭总能达到预想不到的效果，深夜，你和你的战友正挤在狭窄的滑翔机里，虽然人数不多，但个个都是精英。滑翔机悄无声息地降落在一座德军占领的大桥附近，你的任务就是清理掉大桥两头的敌人，控制大桥。控制大桥首先就是要占领桥头的碉堡，碉堡里有两挺机枪，用步枪点射掉就可以了，随后和其他人消灭碉堡附近的守军。清理后再进攻桥的另一头，也就是西侧，那里的敌人比东侧要多不少，不过没有碉堡作依托，应该可以应付。然而这时，远处开来的德军坦克改变了战局，你冒着弹雨找到隐蔽在左边建筑后的Price上尉，他告诉你在大桥的东侧有一门损坏了的88毫米炮，只要找到工程兵Mills就能修好用来对付敌人的坦克。于是你不得不再次冒着弹雨跑去找工程兵Mills，并把他带到大桥的另一头。Mills很快就修理好大炮，你用它一下就可以解决德军坦克了。


夜幕下，大桥的另一头暗藏杀机。



Mill是个工程兵，却欠欠地跑到阵地最前沿。


在88mm炮面前，坦克根本没有胜算。


敌人的坦克接二连三地赶来送死。

## 第2节

天亮了，大桥暂时还在盟军控制之下，但并不稳固，你必须和战友在这里坚守到援军到来。很快，德国人的炮弹就开始落在东岸了，同时有大批德军向河西岸发起攻势，你和战友马上赶到大桥西边防守。敌人的进攻很凶，分别从桥西面的大路上、西北方的空地上和隧道尽头的背面3路进攻过来。盟军在桥西头堆放了大量武器和药包，尽管如此，你和战友还是不能挡住敌军的进攻，还有几分钟援军就会赶来，大家决定暂时退到大桥东侧，利用桥头哨卡的机枪压制敌人。机枪的火力果然奏效了，西岸的德军已经无法靠近大桥。就在这个时候，一辆德军坦克从南边迂回到大桥的这一头（东侧），你必须马上放弃机枪，使用88毫米炮来消灭坦克。一定要在第一时间开火，否则坦克会首先击毁88毫米炮，当然，如果大炮不幸被毁，你还可以用碉堡里的反坦克火箭来应付。德军在短短几分钟内会派来六七辆坦克，而且分别从西面、南面和北面3路进攻。直到消灭完这些坦克，援军终于赶到了，你和战友会合在一起，最后为他们清理战场上残余的敌人。

## 第3节

这一关是典型的特种任务，你的主要目的就是废掉德国人的水力发电站。这一关你将装备狙击步枪，这样，在最开始很容易就能清理掉大坝外围的零星守卫。第一个任务是炸毁大坝上安置的6门防空火炮，你只要从大坝的这头走到那头就能依次炸掉它们，沿路的抵抗非常微弱，须要注意炸最后一门炮时，身后的门会突然打开并跑出两个敌人，那扇门就是通往下一个任务的道路。记得拣一把德军的MP40换掉自己的冲锋枪，因为后面的敌人非常多，而且大多是近战型的，英军自己的冲锋枪弹药不足，使用MP40可以方便地从德军手中补充弹药。下一个任务是炸掉水电站的4台发电机，根据雷达显示，它们在你的下方，事实上，它们在大坝的最底层，从现在开始会在各个房间、拐角遇见敌人，没有什么技巧可言，不再赘述。顺着楼梯来到第一个电梯，里面有个油桶，你可以蹲在后面隐蔽，因为电梯一停就要正面面对两个德军。下电梯后继续按照雷达显示前进，经过主控室（就是居高临下有大窗户的房间）到下面，可以找到第2个电梯，电梯升上来时满载了德国人，干掉他们后乘这部电梯向下走。沿着唯一的路来到一个有3根粗大钢柱的地方，中间那个钢柱后面是条长长的弧形通道，走到尽头再穿过一小片露天场地后就进入主机房了，在4台发电机上安放好炸弹，从另一个门出去完成毁坏3座88毫米炮的任务。大炮就在外面的露天场地放着，守卫的德军不多，麻烦的是炸完之后你还要原路回到大坝上面，和接应的卡车会合，但愿你还记得来时的路（最容易走岔的地方是主控室），当你逃出大坝从后面爬上车斗后，车子就会带着你进入下一节了。


从这个角度仰望大坝，它马上就要废掉了。

## 第4节

这一关和美军坐小汽车侦察的那关一样，你只要乘坐卡车射击拦路和追击的敌人就行了。记得善加利用队友递给你的火箭，同时留意追击车辆上也有使用火箭的敌人，要优先攻击他，卡车上还有一些药包，只要专心一些应该不会死掉。卡车是朝着机场的方向行驶的，在半路会遇到一座桥，桥对面是赶来的成群德军，你必须掩护Waters军士炸掉那座桥，使用狙击枪消灭向这边冲来的敌人，千万不要漏一个过桥，否则任务失败。Waters军士炸毁大桥后卡车继续前进，在干掉部分追兵进入隧道后，这一小节结束了。


大桥被炸毁后，敌人的追兵被阻断了。

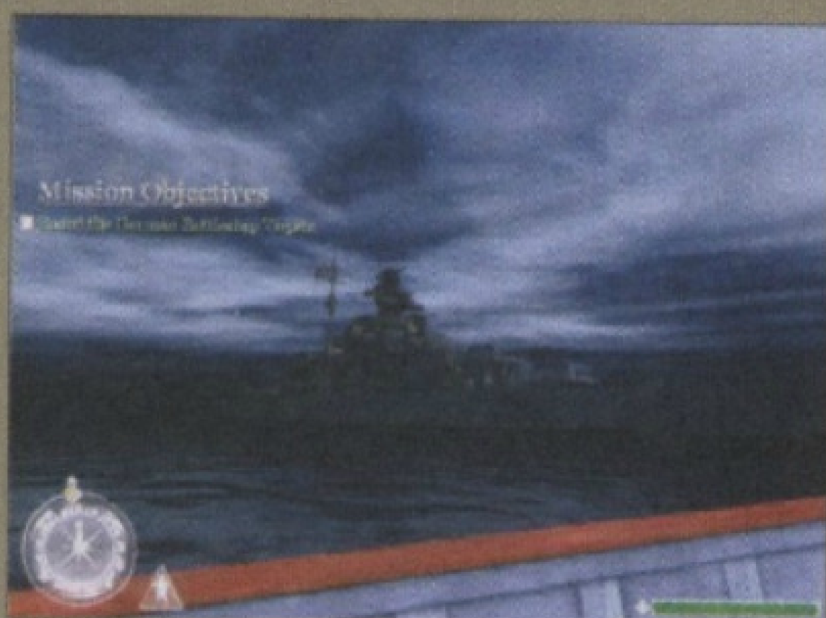
## 第5节

卡车冲出隧道后不久就开到了机场，车会先在机场兜个圈子，尽可能多杀一些那里的守军，好为后面的任务减轻压力。卡车最后会停在一座两层的建筑前，旁边是一座双联装高平两用炮。下车干掉周围的德军（尤其是楼上天台的敌人）后赶快用两用炮击毁在跑道上起飞的敌机（事实上，在你赶到之前已经有敌机起飞了，一会儿就回来找你算帐）。不久，天上开始有敌机俯冲，要在投弹之前击落它们。在这过程中，周围总有敌人的步兵打你，尤其是2楼天台上的敌人，记得最好不要用两用炮打他们，因为两用炮转动缓慢，容易耽误防空的任务。在挡住几波攻击后，战友就会把一架运输机开上跑

道，千万不要打红了眼连运输机也打坏，赶快放弃炮台乘卡车赶向运输机，离开这个鬼地方。

## 第6节

这一关是你和Pirce上尉化装登上德军战列舰（Tirpitz）号，从内部破坏这个钢铁怪物。经过一番口舌，你们顺利取得了德国人的信任，下面首先要找到战列舰的弹药库，根据雷达显示，你和上尉终于在最底层找到了弹药库。这里守备森严，负责把守的军官要打电话确认上尉的身份，于是上尉发难了。拣起架子上的武器，你现在要做的是从弹药库中取一些破坏用的炸药，这种东西你们可不能亲自带上船。拿到炸药后，你要把它们安放在4台锅炉上，这4台锅炉一毁，整个战列舰就瘫痪了。在上尉的掩护下，你可以很容易地到达锅炉房，安放好炸药后还要毁坏战舰的3座防空雷达，它们离这里有一段距离，在舰桥附近。舰桥在另外一个"建筑"上，你首先要经过甲板，在前进的过程中，注意高处的敌人从头顶袭击你。进入舰桥部分后可以先后看到两个发光的柜子，这就是雷达系统，扫爆它。第3台雷达在顶层的舰桥上，攻到那里后毁坏它，顺便拿走放在桌上的航海日志。接下来，只要安全回到来时的小艇上，英军的任务就告一段落了。

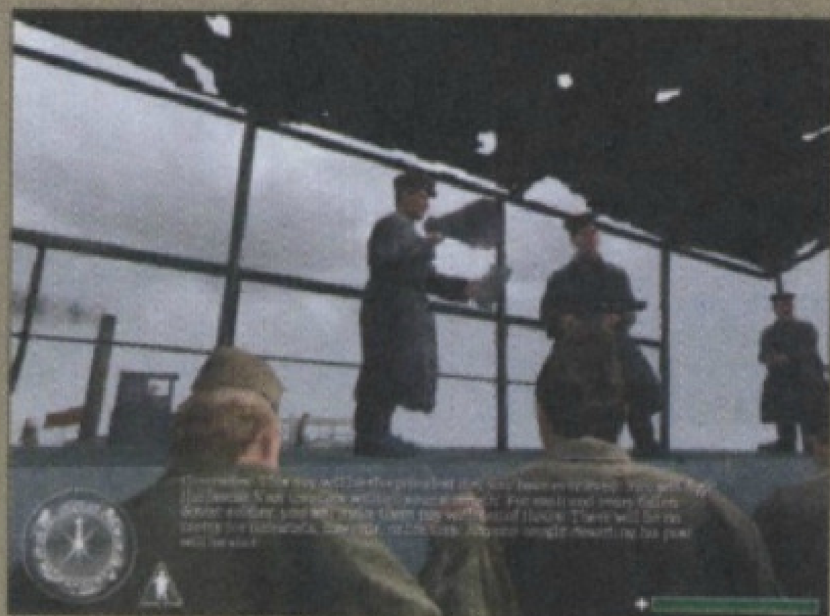


墨蓝色的大海上，停泊着钢铁怪物提尔皮茨号战列舰。

# 第三章 苏军

## 第1节

斯大林格勒保卫战到了关键时刻，苏军的补给几乎完全被切断，人是最后的资源，你坐在运兵船上听着政委在大声动员，四周是雨点般的子弹，不断有同志牺牲。船终于上岸，你跟着人群到领取武器的地方，不论怎么努力，你都只能领到5发子弹，事实上，在这一节你无法得到任何武器。被炮弹震晕的你只想找个藏身的地方，高地上德军的火力强得超乎想象，或者说是我军的火力弱得难以想象。你卧倒在矮墙后，寻找有经验的同志。就这样躲躲藏藏，你在一堵矮墙后找到了Borodin军士，他告诉你应该向南走，并提出要掩护你。在Borodin军士的掩护下，你藏到一辆破旧汽车后，而后他也过来了，就这样，你们两人找到了隐蔽在断墙后的通讯兵。通讯兵迅速报告了敌人的位置，马上，来自后方的炮火覆盖过来，敌人的机枪点消失了。伴随着同志们的呐喊，你也跟随红旗冲进了斯大林格勒。


政委就那么直挺挺地站着作战前动员。

## 第2节

进入斯大林格勒后的第一个任务很简单——拿回德军占领的阵地。长官告诉大家，只许前进，不许后退，否则督战队会毫不留情。随着长官的哨声，你和战友冲向阵地，前面不断有士兵倒下，你可以趁机拣枪并收集子弹，但记住不要向后跑，有督战队盯着呢。前面是一排德军的战壕和若干机枪点，左右两侧还各有一辆坦克，苏军的人海也不可能冲上去。在广场中心的雕像下，你可以找到Makarov军士，他会告诉你敌人的火力太猛，必须从侧翼寻找突破。向北侧的楼下跑，可以避开敌人的子弹，这时会有一发炮弹轰中楼墙，一个缺口露了出来。干掉里面的德军后就可以进入建筑内部了，你可以拣起德军的MP40来用，按照雷达的指示，你和战友要一面清理建筑内的德军，一面向楼上走。到达顶层后，你可以用地板上的狙击步枪替换老旧的苏制步枪。从窗口向下望，正好是德军防线的侧翼，一个德军军官正在指挥士兵补充前面的人手，你的任务是在这里消灭4个军官。在这里消灭一个军官后要继续狙击德军士兵才会出现另一个军官，杀够4个军官后你就可以和战友下楼了。下面要做的是在火车站和Zubov少校会合，在支援炮火消灭阵地上的敌人后，你可以沿右手边的坑道前往火车站。从坑道出来后要小心右手远处建筑上的敌人，干掉他们后顺着雷达的指引在废墟中穿梭，一路上会遇到两个机枪点，用刚才拣倒的狙击枪可以轻易拔除。最后，你只要到达那个看起来像北京展览馆的建筑下就完成任务了。


红军战士前仆后继，希望用人海冲垮封锁线。



占据到这个狙击点后，连敌人的屁股都能打到。

## 第3节

这关只有一个目标，就是和Zubov少校会合，但这条路很漫长。进入火车站大厅后消灭左上方的敌人，然后上楼，按照雷达的提示在楼里摸索前进，直到来到一间窗口有两挺机枪的房间，窗子对面是几名敌军，楼下就

是站台。消灭对面的敌人后走出房间，沿着铁桥向对面前进，这时注意右侧平台会出现几名德军。快走到对面的时候你会发现铁桥断了，只好和战友跳下站台。消灭站台里的德军后从东南角墙上的缺口再次进入车站大楼。沿着楼梯而上是和刚才铁桥平行的另一个铁桥，不同的是它没有折断，可以到达对面，经过时要小心左侧平台上会出现敌人。往后就没有什么路线上的难度了，穿过残破的建筑，你会来到一道战壕前，消灭对面的敌人，沿着战壕绕过铁丝网，你就可以在对面楼下和少校会合了。

## 第4节

和友军会合后接到的任务是利用下水道系统迂回到敌后。从楼梯进入到庞大的城市排水系统后，按照雷达显示前进，要注意在通道和外面的交接处往往会受到来自各个方向的攒射。有些下水道很长，可以用狙击步枪来打击敌人，在短小复杂的地方则适合使用冲锋枪。在这里建议你换用德国的MP40，因为苏联冲锋枪虽然带弹量大，但精度差，子弹消耗就大，没有地方补充弹药，而德军使用MP40的人很多，子弹也就不用发愁了。最后，你走出下水道，对面是一座高坡上的残破大楼，沿着两块斜搭的木板爬上去，左边有个房间地板已经炸空了，跳下去就算是进入敌后了。


复杂的城市地下排水系统成了寸土必争的战场。


躲在排水管中，看着头上的敌人玩跨栏。



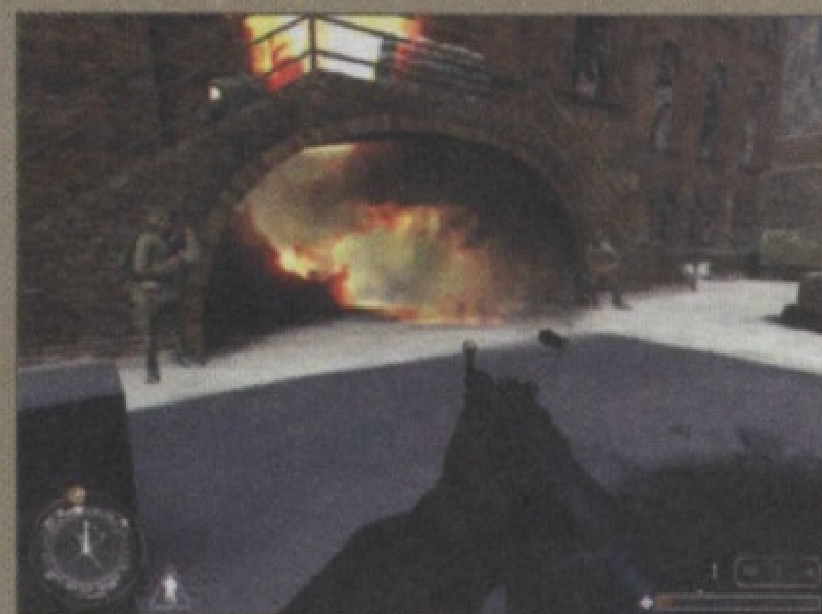
对面的大楼里埋伏着7个厉害的狙击手。

## 第5节

这关一开始，你就面对着建筑外的一条壕沟，任务要求你去会合Pavlov士官的那个班就趴在壕沟里。同志们提醒你背面的楼里有很多敌人的狙击手。在这里不要直立行走或尝试冲出去，对面的狙击枪很准，而且无论你选择什么难度都是一枪毙命。就在大家被困住的时候，士官强令一名倒霉的手下冲出去当饵，好让你趁机找到敌人的位置。敌方一共有7名狙击手，全部消灭后赶快和战友冲向北面的大楼，慢一点就会被随后赶来的轰炸机炸死。楼里的敌人仍然很多，你可以依托楼前的破墙作战，但即使如此，也不要和楼里的敌人正面冲突，建议你从左侧迂回包抄到楼后，里应外合攻占1层。接下来你要把这座楼包括地下室在内的6个楼层清理干净，一个敌人也不要留。要注意这座楼的地板、天花板大多千疮百孔，随时留心从头上或脚下飞来的子弹。清理完所有的敌人之后，在4层和Pavlov士官会合。就在士官交代下一步的行动时，楼下东南方向来了一辆德军坦克，你必须马上用2楼的反坦克武器敲掉它，随后东北方向又有一辆德军坦克赶来，你要上3楼使用反坦克武器消灭它。之后，会有大量德国兵进攻这里，游戏开始倒计时，你要在这段时间里和战友们坚守大楼，等待援军。建议你找一个楼梯死守，居高临下打击冲上来的敌人。楼下还会赶来敌人的坦克，但不要冒险尝试击毁坦克，只要隐蔽好等待援军就行了。等坚持到援军赶来，你要做的就是消灭残留在大楼里的德军，最后再和友军在楼外会合。

## 第6节

这一关的任务是要从德军手中夺回坦克修理工厂。从出发的地方向左转，干掉几个敌人之后，来到一座拱形的门洞前，这里是工厂的入口。你的同志会用炸药炸开门，消灭里面的敌人后按雷达指示下楼，干掉沿路的敌人，你会来到坦克修理车间，里面还停着一辆待修的坦克。清理车间的敌人后，从东北角的小门上楼，穿过修理车间的2楼从楼梯下去，离开这座建筑。从工厂出门后向左贴墙走，进入一个小门，消灭里面的敌人后过关。


战友用炸弹炸开了工厂的大门。

## 第7节

这关比较短，要求你穿过工厂和友军会合。出门后是一片空场，停着几节车厢。除了右前方的机枪点外，敌人还会从左右两个方向袭击。消灭敌人后从空场西北方向的断墙拐出来，前面是坦克车间，门口停着一辆坦克，左右各有一个机枪点。用墙角的反坦克火箭消灭敌人后进入车间，小心坦克后面的埋伏。穿过车间，从西南角小门出去是一个院子，里面红军战士正和德国人激战，你所在的位置正好是德军背后，消灭他们吧。

## 第8节

这关你将驾驶T34坦克跟随部队开往下一个城市，用方向键控制坦克底盘的行进方向，鼠标负责炮塔的角度，炮弹无限。你沿路将遇到3波敌军的坦克，一波比一波强劲。出发不久，在队伍左侧河对岸有两辆坦克，

这只是热身。再往前面的河岸开阔地将遇到大批德军坦克，注意不要冲得太靠前，保存实力，坦克可是没有血包吃的。结束这里的战斗后，队伍继续沿路向前走，在前面崎岖的小路上埋伏着持有反坦克武器的德军。虽然坦克上的机枪会自动开火，但还是会有漏网之鱼，这些反坦克步兵的威胁很大，因为他们不容易被发现。经过这段路程后，在上坡的地方，队伍将遇到德国的豹式坦克，这种坦克的攻防能力很强，注意缓慢前进，利用地形隐蔽，不要将自己暴露在过多的敌军视线下。战胜所有的敌坦克就可以进入下一关了。


成队的T34坦克组成钢铁的河流，似乎没什么能挡住它们。

## 第9节

你的坦克和队伍终于到达了下一个城镇，在这里的任务是要摧毁镇子另一侧的88毫米炮和一辆自行防空火炮。路程不远，沿路有少量敌军坦克和步兵截击，只要注意让战友走在前面就行了。等来到安置火炮的广场后，会有一批敌军坦克从西面赶来，消灭他们后就能安心地完成任务了，至此，苏军任务就告一段落了。


这是一场巷战，坦克也要上刺刀。



# 第四章 挺进柏林

## 第1节

从这一节开始，故事进入大结局，情节比较简单，没有太多技术性。现在，你和小分队的目标是夺取两份德军的军事文件。经过简单交代之后，大家开始按照雷达指示的方向前进，但你最好跟紧同伴，因为这里到处都是地雷。敌人的炮击开始了，不要管它，只是跑。在到达第一份文件所在的碉堡前，你要经过一个机枪点，你可以走在队伍后面，趁德国机枪手向其他人射击的时候用狙击枪解决掉他。消灭野外的德军后进入碉堡，经过一番战斗后取得第一份文件。之后，只要按照雷达提示，很容易找到第二份文件所在的碉堡，在碉堡的旁边是一个火炮阵地，最好先清理那里。拿到第二份文件后，碉堡外会有赶来增援的德军，其中包括两辆坦克，用碉堡里的反坦克火箭干掉它们就结束关卡了。

## 第2节

这一关的任务相对多一点，首先是要炸毁两座德军的防空炮。一路上用狙击步枪敲掉碉堡里的机枪手，这里要注意别让机枪手先发现你，否则他会向你打个没完，最好让同伴走在前面。找到并炸毁两座高炮后，沿着公路转回，下一个任务是摧毁德军的两辆补给卡车，这两辆卡车很容易对付。然后，你必须找到德军的V2火箭，这也没什么难处，就是V2火箭附近的防守比较严密。消灭防守的德军后就要炸掉V2火箭了，但首先要给火箭加燃料，再炸掉它们。西面坑道左右各连着一个地堡，加注燃料的开关在左边地堡里，消灭里面的敌人，打开开关，然后返回地面在3个火箭上安装炸弹，最后从右手的地堡中穿出就可以结束关卡了。


红旗在第三帝国议会大楼上飘扬。

## 第3节

这是游戏的最后一关，你扮演的是进攻德国国会大楼的一名苏联士兵。第一个任务是摧毁沿路的4个反坦克火力点，它们包括3座反坦克炮和一辆坦克。使用狙击枪消灭残破建筑中的德军，然后贴着右侧的建筑前进，这样既可以躲避敌人的子弹，又可以顺便消灭反坦克炮。利用建筑的破洞在里面穿行，炸毁3座炮后在最后的那辆坦克上安放炸药引爆。消灭掉4个反坦克火力点后，友军的坦克就会赶来在墙上开一个大洞。穿过大洞就是国会大厦对面的广场，大厦里敌人的火力依然很强，你要暂时忍耐一会儿，等到友军坦克开来后就可以完全压制敌人了。在坦克的掩护下，你和同志们冲进了国会大厦，虽然还有敌人拼死抵抗，但你最终还是来到了大厦屋顶，亲眼目睹红旗飘扬在柏林上空。P



# 指环王——国王归来

LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING

■辽宁 枫红一刀流
（本刊特约作者）

| 总评 | 90 |
| --- | --- |
| 制作 | Hypnos Entertainment |
| 发行 | EA |
| 载体 | CD×3 |
| 类型 | 动作 |
| 语言 | 中文/英文 |
| 环境 | Win9X/Me/2000/XP |




画面：★★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★☆
娱乐：★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上显示卡
硬盘：2GB

《指环王——国王归来》根据同名电影《魔戒》改编而来，再现了英国小说家托尔金笔下奇幻而瑰丽的魔法世界。魔戒电影分为三部曲：《护戒使者》（魔戒初现）、《双塔奇兵》和《国王归来》，游戏《国王归来》的剧情其实是从电影《双塔奇兵》的中部开始的，惨烈的圣盔谷之战是游戏的开端，也是电影《双塔奇兵》里的高潮部分。这部游戏先于魔戒电影的第三部推出，玩家可从这部游戏中先领略到电影《国王归来》中的精彩画面和剧情，随着玩家的破关深入，还能看到一些游戏制作花絮及主要演员访谈的视频片断。

游戏的剧情从圣盔谷之战开始，到末日裂隙结束共有14个关卡，完成这14个关卡之后完成度达到87%，所有的关卡和人物解除锁定，在选关后的人物选单会出现3个隐藏人物——梅利、皮聘和法拉墨。在关卡选单可找到作弊密码及隐藏关——Palantir of Saruman和Palantir of Sauron，共有40个战斗关卡等待着玩家去挑战。冲破这两个隐藏关后完成度才能达到100%。出现隐藏人物和隐藏关卡的条件是：①至少通关一次；②三条主线的主角等级都达到Lv10。圣盔谷之后的剧情会分为3条主线，一条是巫师之道：甘道夫前往萨鲁曼的老巢艾辛格，然后到刚铎的米那斯提力斯城抵御索隆部队的攻击；另一条主线是王者之道：阿拉贡、莱格拉斯和金雳穿越死亡山洞、帕兰诺平原，阿拉贡登上王位率领人类直攻索隆的大本营——黑门，给佛罗多打开前往末日之山的通道；第三条主线是荷比人之道：佛罗多和山姆被刚铎元帅捕获，在戒灵骑士来袭之际寻隙逃出，穿过蜘蛛洞和西力斯昂哥前往末日之山毁灭魔戒。巫师之道和荷比人之道比较注重机关的使用和破解技巧，以巧制胜，不是很注重战斗。而王者之道则比较考验玩家的战斗技巧，如第一关的亡者之道，阿拉贡一行还没有机会学习技能就面临亡灵王这一强大的敌人，之后还有逃跑的紧迫任务，因此建议先完成巫师之道和荷比人之道，两条路线赚取的经验点数给阿拉贡购买足够的技能，这样打亡者之道就会轻松许多。



一枚戒指统领众戒，尽归罗网；一枚戒指禁锢众戒，昏暗无光。黑暗魔君索隆在末日之山打造的魔戒，给中土大地带来了无尽的危机和灾难。佛罗多是一位普通的荷比族少年，他是魔戒所有者比尔伯的侄子，由于继承了这枚特殊的戒指，他的命运从此改变。在灰袍巫师甘道夫的点化下醒悟到自身的使命，和村里的好伙伴山姆、梅利和皮聘踏上了毁灭魔戒的冒险历程。在精灵王艾隆的召集下，各族首领参加会议确定了毁灭魔戒的计划，神秘的流浪者阿拉贡、矮人族金雳、精灵族神箭手莱格拉斯、人类骑士波罗莫及佛罗多和他的好友组成了护戒使团，朝着索隆的领地莫都进发。在途中梅利和皮聘被奥克斯掳走，于是护戒使者们分头行事，佛罗多和山姆继续向莫都进发，途中制伏了觊觎魔戒的怪人古鲁姆，在他的带领下试图进入索隆的领地，不料却落入刚铎元帅法拉默的手中。与此同时戒灵骑士如影随形，在魔戒的影响下佛罗多的意志也越来越脆弱，可谓是险状频出，生死悬于一线。另一方面，阿拉贡、莱格拉斯和金雳为了追寻梅利和皮聘来到洛汗国，在甘道夫的帮助下，国王希优顿摆脱了白衣巫师萨鲁曼的控制，和子民一起迁往圣盔谷抵御萨鲁曼的艾辛格大军，而此时莫都索隆的奥克斯部队也直逼人类领地刚铎。梅利和皮聘被奥克斯部队掳走，这伙奥克斯人被洛汗国放逐的伊欧墨所歼灭，梅利和皮聘侥幸逃进法贡森林，在此遭遇到成群的树人，两人说服他们进攻萨鲁曼的领地，《指环王——国王归来》的故事由此开始……



甘道夫使用远程攻击解决敌弓箭手。


发射弩车上的炸弹摧毁敌炸药车。


帅气十足的精灵弓手莱格拉斯。

# 序章：圣盔谷
## Helm's Deep

萨鲁曼在艾辛格培植了大量的强兽人军队，在黑暗魔君索隆的授意下，于晚上向洛汗国的圣盔谷发动进攻。阿拉贡、莱格拉斯、金雳和国王希优顿一道浴血奋战，当曙光初现时内城即将被兽人攻破，这时东方出现一道白色的身影，甘道夫骑着神驹影疾出现，率领着伊欧墨的部队朝圣盔谷杀来……

这时玩家开始控制甘道夫，先和士兵一起解决掉附近的兽人，不久前方的路会被飞弹炸开，掠过身形赶到梯子附近，杀掉城墙根的一名兽人，爬上梯子（面对梯子按W键）与城墙上的阿拉贡等人会合。这时前方有几名弓箭手不断往这边射箭，甘道夫使用远程魔法（左Shift键+鼠标左键）将他们杀掉，不久右前方的坡道上有兽人在运送炸药，准备炸开大门破城，莱格拉斯顺着绳梯跳下去救援，甘道夫也跟了上去（走到光圈的位置按E键）。来到城下拔取地上的长矛投杀几名兽人，跑到弩车后投射炸弹，将3辆弩车上的炸弹发射出去后，兽人运送炸药的车辆终被炸毁。




**操作指南：**

**W、S、A、D键：** 角色的移动采用一般动作游戏的默认设定，移动时轻微移动鼠标可微调主角的面对方向，这在作战时很有用。

**Tab：** 后跳（Back Jump）。对付某些Boss时很好用，如山姆杀巨型蜘蛛时的策略，在它攻击时后跳，趁它不备上前强攻再后跳。当面对大批兽军的时候，可用后跳快速从围攻中脱身出来。

**E：** 动作键（Action）。游戏中可发生动作的关键物件（如转轮、绳梯等）会有圆形光圈标志，走过去按E键可进行操作。

**鼠标左键：** 快攻（Speed Attack）。特点是速度快，可攻击角色前方成群的普通兽兵，不适合攻击带有盔甲和盾牌的敌人。

**鼠标右键：** 强攻（Fierce Attack）。威力较大，能将普通兽兵打倒在地，也可以打掉重装兽兵的盔甲和盾牌。

**空格键：** 必杀攻击（Killing Attack）。使用武器给予敌人致命一击，须先将敌人打倒在地上才能奏效，特点是杀敌效率快，能短时间解决掉单独的敌人（是山姆对付蜘蛛很有效的一招），但在成群的敌人面前不宜使用。

**Q键：** 格挡（Spare）。是在围攻中保存生命的有用招式，能挡住敌人的攻击，如刀剑和弓箭的攻击，但被强壮的敌人打到会翻倒在地。

**左Shift：** 远程攻击（Range Attack）。须装配到远程攻击的武器才能使用，如莱格拉斯的箭支、山姆的飞刀和金雳的飞斧，用远程攻击还能引爆一些爆炸物，像燃料桶、炸药车等。

**左Ctrl：** 物理攻击（Physical Attack）。借助身体的力量来攻击敌人，如守城关卡中甘道夫能用脚踢开梯子，末日裂隙关卡中佛罗多利用身体将古姆鲁推下山崖。

**F5：** 特殊技能（Special Ability）。甘道夫可形成包围周身的护体光盾，所有敌人的攻击无效。哈比人使用精灵斗篷使自己隐形于敌人面前，阿拉贡一行则可马上进入完美状态，提升战斗力。

# 巫师之道（甘道夫）
# The Path of the Wizard

## 通往艾辛格的道路
## The Road to Isengard

梅利和皮聘在法拉默部队袭击奥克斯的时候，趁隙逃离营地来到树人生活的法贡森林，在此他们与树人取得沟通，劝说他们加入到人类对抗兽人的战争中来。甘道夫趁兽人部队大举进攻洛汗的时候也来到了法贡森林，准备穿越这片森林摧毁萨鲁曼的老巢艾辛格。

沿着弯曲的山道前行遇到几名兽人，不要冒然接近他们，用远程攻击逐个引到后面来打，先用快攻打倒再使用必杀攻击。继续前行看到树人现身屠杀沿途的兽兵，这时道路前方的敌人重新布署，先用魔法杀掉树梁上的弓箭手，而下面跑过来的兽兵有盾牌护身，要用强攻打掉他的防护才能杀死。往前走山坡上的弓箭手仍用魔法来杀，在桥头有2辆炸药车可用魔法引爆，瞬间将附近的五六名兽兵炸死，然后上桥杀2名弓箭手。过桥后遇到2名穿铠甲的兽兵，退后拉开距离逐个打掉护甲杀死，继续前行道路两旁埋伏有不少弓箭手，使用魔法远程射杀。杀掉途中的几名兽兵后，在前方是个检查点，走过去进入完美状态。



跑下斜坡是一块圆形场地，3名树人在那里杀戮大批兽兵，这时屏幕右上方出现75人的计数表，表示要杀死75名敌兵才能通过这里。这种计数表后面还会出现，必须要杀掉指定数量或特定的敌人才能延续剧情。而这里的战斗让树人去完成就可以了，甘道夫在坡道坐壁上观，等杀够敌人后树人会打碎巨石出现一条通道。沿通道前行遇到2名兽兵，前方右侧还有弓箭手出现，将路上的兽兵引到树后杀掉，然后跳出去用魔法杀弓箭手，接下来的兽兵同样要引开距离逐一解决。穿出山道背景音乐会发生变化，远处望去可看到5座岗楼和下方转动的水车，接下来要做的是配合树人破坏河流上的水坝。

往前走看到一辆炸药车，用魔法引爆杀掉附近的兽兵，来到河岸将兽兵引到安全处杀掉。对岸岗楼上的弓箭手不断地射下火箭，甘道夫移动身形躲闪攻击，同时使用远程魔法朝岗楼射击，岗楼底部的炸药车被引爆，岗楼随之轰然坍塌，其它的岗楼也依法而为，全部用魔法炸掉。而后冲上桥梁解决掉上面的2名重甲兽兵，来到对岸还有少量兽人出现，杀光后往右侧找一条小道往下面跑去。在水车一侧遭到袭击，杀掉敌人后继续下行来到水坝底部，这时看到树人试图拔起水坝的支柱，而两侧的弓箭手朝他发射火箭来阻止，于是甘道夫一边与不断跑来的兽兵作战，一边用魔法射杀不时跑出的弓箭手，直到树人将木柱拔起任务完成。奔腾的洪流扫荡了艾辛格的一切，萨鲁曼在高塔上看着下面的惨象，眼中透射出阴鸷的寒光。

## 米那斯提力斯城墙
## Minas Tirithe: Top of The Wall

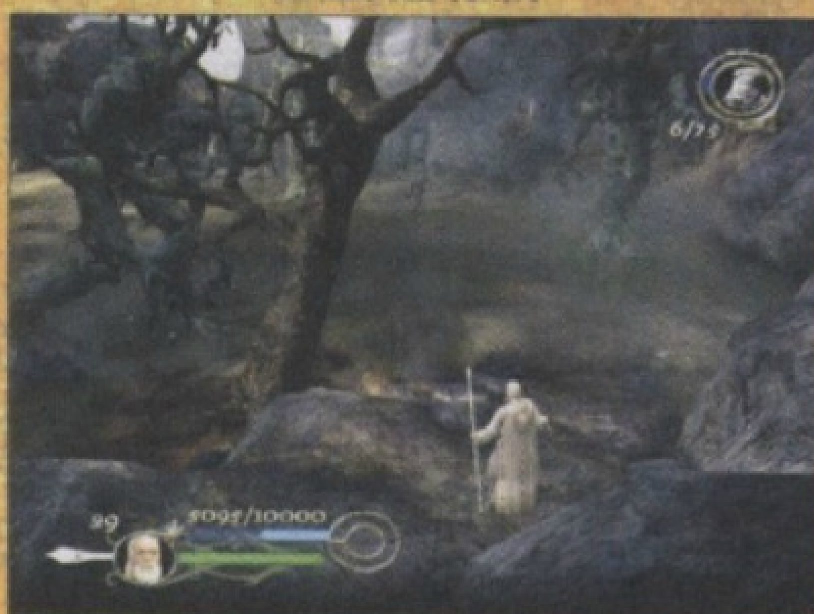
当索隆得知魔戒在荷比人手中时，立刻派出戒灵骑士四处寻访，为此甘道



甘道夫准备穿越这片森林摧毁萨鲁曼的老巢艾辛格。



桥头有大群的兽人聚集，旁边的炸药车可用远程攻击射爆。



屏幕右上角出现计数时，甘道夫可退到斜坡上看树人表演。



每座岗楼下面都有一辆炸药车，可分别用魔法将其引爆。



杀掉两侧的敌弓箭手保护树人顺利破坏水坝。


甘道夫奔波于城墙之上，阻止敌人的攻势。


甘道夫在城楼上指挥士兵用投石车炸毁敌攻城车。

夫设下陷阱吸引索隆的注意，为佛罗多一行争取足够的时间。此时的阿拉贡穿越死亡的暗影，为白城聚集索隆无法抵抗的军队。洛汗国决定出兵帮助刚铎，由北方发动进攻，在途中与萨鲁曼的艾辛格军队激战。甘道夫和皮聘则赶到刚铎的米那斯提力斯城，在城墙上抵御索隆部队的进攻。

这一关是艰苦的防守战，敌人不断往城墙上搭设云梯攀上来，甘道夫要清除在城墙上出现的云梯阻止敌人攻上来，攀上城墙的敌人数量过多任务就会失败。开始时观察屏幕右上的地图，在城墙上共有8个位置会出现攻城云梯，当有云梯出现时地图上会有红点标记位置，甘道夫要马上赶过去将梯子踢掉（左Ctrl）。在这里踢梯子是主要任务，少量的敌人由守城士兵去解决，甘道夫要不断跑去应付出现的云梯，没有梯子时退守到城墙的中部位置随便杀杀敌兵。当踢掉一定数量的云梯后，敌人的巨人推来4辆攻城车，敌人利用它能迅速攻上城墙，第一辆攻城车会在城墙左侧出现，地图上有巨大的红点闪烁。这时在城墙中部的左侧找阶梯跑上城楼，在顶部平台有一辆投石车，指挥上面的士兵发射2发炮弹将攻城车炸毁，接着又一辆攻城车在城墙右侧出现，这时甘道夫跑过去杀掉登上来的敌人，用魔法将攻城车摧毁。另外两辆攻城车与之相仿，分别要用投石车和魔法来毁掉，其间城墙上的8个位置仍会有云梯出现，在清理两辆投石车的途中顺道将出现的云梯踢掉。当4辆攻城车都被摧毁后，敌人即将攻入城门，甘道夫和守城士兵一起跑下城墙到城门防守，然而敌人的攻势异常强大，甘道夫于是使出魔法将身边的所有兽人和士兵杀死。

## 米那斯提力斯中庭 Minas Tirithe: Courtyard

敌人已攻破外城城门，慌张的妇女们分别由居所逃向内城，这一关的任务是保护这些妇女到达安全的避难地。这些妇女分别从城门两侧和右边小巷的台阶处出现，每隔一段时间出现一队朝内城奔跑，冲进城门的兽兵会冲过去追逐屠杀。这时甘道夫要站到广场的中央，当妇女出现时赶过去

### 战斗入门技巧：

游戏中的角色各具特点：阿拉贡的攻击破坏力大，但速度稍慢，因此对付大群的兽兵还是以快攻为主，单挑强悍敌人时再使用强攻。莱格拉斯擅用远程攻击，并且一次可攻击多名敌人，射箭的速度也奇快无比。金雳的身形矮小，行动也较为迟缓，但其爆发力惊人，适合用来挑战单独的强敌。甘道夫的攻击速度和破坏力较为平均，魔法的发射速度很快，在战斗中使用起来比较顺手。佛罗多和伙伴们等荷比人战斗力相对很弱，不适合与大群的敌兵作战，擅用特殊技能来从事隐秘行动。

游戏中的敌人大致分为两种，一种是普通的兽人，用快攻就可应付，如果成片的兽人则要配合连续技能来打。另一种是装备铠甲头盔或有盾牌的敌人，普通攻击对他们无效，要先使用强攻打掉他们的防御，再使用连续技攻击。对付强大的敌人不宜硬拼，在场景中寻找破敌的武器和道具，如推翻燃烧的火盆、沸腾的油锅，或从支架上抽取烧红的长矛投掷，有的关卡还有投石车和弩车可利用。战斗中敌人多的地方不要冒然冲进，尽量用投法、弓术引诱敌人到开阔或敌弓兵射不到的地方来打，对付重甲兽人更要一对一。

屏幕下方的圆圈为技能表，连击的次数达到一定数量时技能表会充满，这样就会进入完美状态（Perfect Mode），角色身上散发出眩目的白光，攻击力和防御力会在瞬间得到提升，杀敌所得的经验值也有加成。但如果受到敌人的攻击或间隔过久没有攻击敌人，则技能表的数值会下降，角色身上的白光也会消失。在战斗中会根据玩家杀敌的表现即时给予评价，分为普通（Fair）、良好（Good）、卓越（Excellent）、完美（Perfect）4个等级，关卡结束后根据这些评价的次数，奖励一定的经验点数，可以使角色升级并购买战斗技能。每个角色都有10个等级，不同的等级可学习不同的特技。

只有使用经验点数购买到技能才能在战斗中使用，也可以将技能买给全部队员来学习，相对来说比较划算，但有的技能是某个角色独有的，其他队员不能学习，如神射手莱格拉斯的高级技能——精灵之弓（Elven Bow Mastery），能够一次发射两支箭分袭不同的敌人。有的技能是线性升级的，如甘道夫的圣徒之光（3）→锻炉之光（5）→主神之光（10），巫师之力（3）→帕兰特里之力（7）→埃斯塔力之力（10）。每位角色使用相同的组合键所发出的招式是差不多的，选择技能时要尽量学习容易发出的招式，如开始可学的"强兽人斧手"（Orc Hewer）为鼠标左、左、右键，能打到一圈的敌人，后期可学的"圣盔之锤"（Helm's Hammer）为鼠标右、右、右键，对付四周有盔甲盾牌的笨重敌人很管用，"迅速制裁"（Swift Justice）为鼠标左、左、左、左键，以速度见长，施展起来如行云流水，能迅速打倒一片普通敌人。战斗中技能的使用不但可以得到较高的评价赚取经验，还能较快进入完美状态，杀敌更具效率。另外推荐购买的技能还有石之力量（Strength of Stone），可增加HP，最终制裁（Final Judgement）在混战中比较好用。

救应，杀掉追杀的兽兵，使用连续技来杀成片的敌人。在广场雕像的两端还有2个支架有长矛，投掷长矛可快速杀死几名兽兵，在对付大群重甲兽兵时可使用甘道夫的特殊技能（F5），有瞬间无敌的效果。当逃进内城的人数达到100时，会有带血格的兽兵统领出现，他们配备铠甲和铁锤，要用强攻来破解，然后使用“半兽人之斧”技能来打掉其HP。不久又有巨人出现，对付他们不要接近攻击，他们身体虽然庞大却有致命的弱点，使用地上的长矛可一掷毙命。在后期的战斗中空中不断落下火球岩石，因此甘道夫在战斗之际还要时常移动身形以免被砸伤。当逃到内城的人数达到200时任务结束，甘道夫知道城门已破，靠刚铎人的力量难以突围，唯有寄希望于荷比人佛罗多和洛汗国的军队。



拔取烧红的长矛朝巨兽人投射，一支可投杀一个。

## 王者之道（阿拉贡、莱格拉斯、金雳）
## The Path of the King

### 亡者之道 Paths of the Dead

为了能让佛罗多顺利抵达末日之山，甘道夫设计了引起索隆注意的陷阱——让阿拉贡重登刚铎的王位，使索隆认为阿拉贡拥有魔戒，引诱索隆军队深入刚铎，减弱边境的军事力量。此时阿拉贡、莱格拉斯和金雳进入死亡洞穴寻找受诅咒的亡灵王，希望借助死灵的帮助来守住米那斯提力斯城。

三人进入白骨累累的神秘洞穴，感觉到空气中弥漫着浓重的怨恨和敌意，沿着通道往前行走，不远处是一片白雾，在里面不能跑动，只能慢慢行进。这时有飞舞的怨灵出现，划过黑暗洞穴投入一侧墓室里的白骨上，随后化为几名幽灵战士攻击过来。杀掉他们后往前来到路口，一块碑石突然出现挡住了去路，空中的怨灵没入碑石后又有几名幽灵战士跳了出来。这时阿拉贡不断地跑动游击，拔起地上的长矛朝他们投掷，全部解决后路口的碑石会炸掉。然后沿洞穴前行，又是一片雾气，走到中央时前方出现2道墓碑阻住去路，2道怨灵投入墓碑化作战士，杀掉他们墓碑炸碎。再往前空中有一道石梁，左侧有通道可到石梁上，可用远程攻击杀掉上面的弓箭手。继续向前来到开阔的洞穴腹地，先往右边的通道逆时针走，沿斜坡到达一处崖边，将上面的石头推下去砸死下面的幽灵战士，然后退回到路口再往左边顺时针走，杀掉沿路的幽灵战士进入山洞。一直杀到一处吊桥前，射杀右上方石台上出现的几名弓箭手，操作右侧的转轮放下吊桥，过桥后是一片雾区，身后的吊桥再次立起，看来已无路可退了。往前走周围又耸起5道墓碑，5名幽灵战士同时出现分袭三人。在右前方的斜坡上还有2名弓箭手朝这边射箭，阿拉贡先甩开攻击的幽灵战士跑到坡道上解决那2名弓箭手，再回头逐个吸引幽灵战士来打。清除掉墓碑后往左前方穿过白雾，看到前方通道两侧的石柱被怨灵推倒，中间有很多的幽灵战士出现，沿着石柱隔成的通道杀过去，前方又是一片迷雾，穿过去可看到前面石壁上有白骨做成的梯子。先杀掉下面的2个幽灵，然后爬上竖梯又被石碑阻住去路，解决掉8个幽灵战士后会出现使用双手光剑的重铠幽灵，必须先打掉它的铠甲后再用连续技来打，或由金雳和莱格拉斯上前阻住，阿拉贡跑到远处用弓箭来射。解决掉重铠幽灵后，往前在洞穴尽头看到一尊巨大的石像，后面是一道深洞。先杀掉出现的几名敌人，将石像推倒搭到对岸，再跑过去看到尽头是一道闸门，启动的转轮就在右侧的断墙后。往左边跑下去沿石像下方的通道绕到右侧，杀掉2名重铠幽灵战士后转动木轮，最后三人由打开的闸门离开洞穴。

出洞后是一座宽长的石桥，可以望到远处闪光的幽灵缓缓朝中央的墓室移动。走到石桥中央被出现的两道石碑夹



将崖上的石头推到下面砸死四五名幽灵战士。



将前面巨大的石像推倒形成一道桥梁。





两侧山壁上有无数幽灵在漫步。



进入墓室见到身着王服头戴王冠的亡灵王。



打败亡灵王后山洞开始倒塌，阿拉贡拚命奔逃。

在中央，在这里要杀掉35个幽灵战士才能过去。由于敌人比较密集，要尽量用连续技来打，带有铠甲和护盾的敌人一定要用强攻来破防，再用快攻杀掉。在杀掉35名幽灵战士后石碑消失，三人沿石桥进入前方的墓穴。

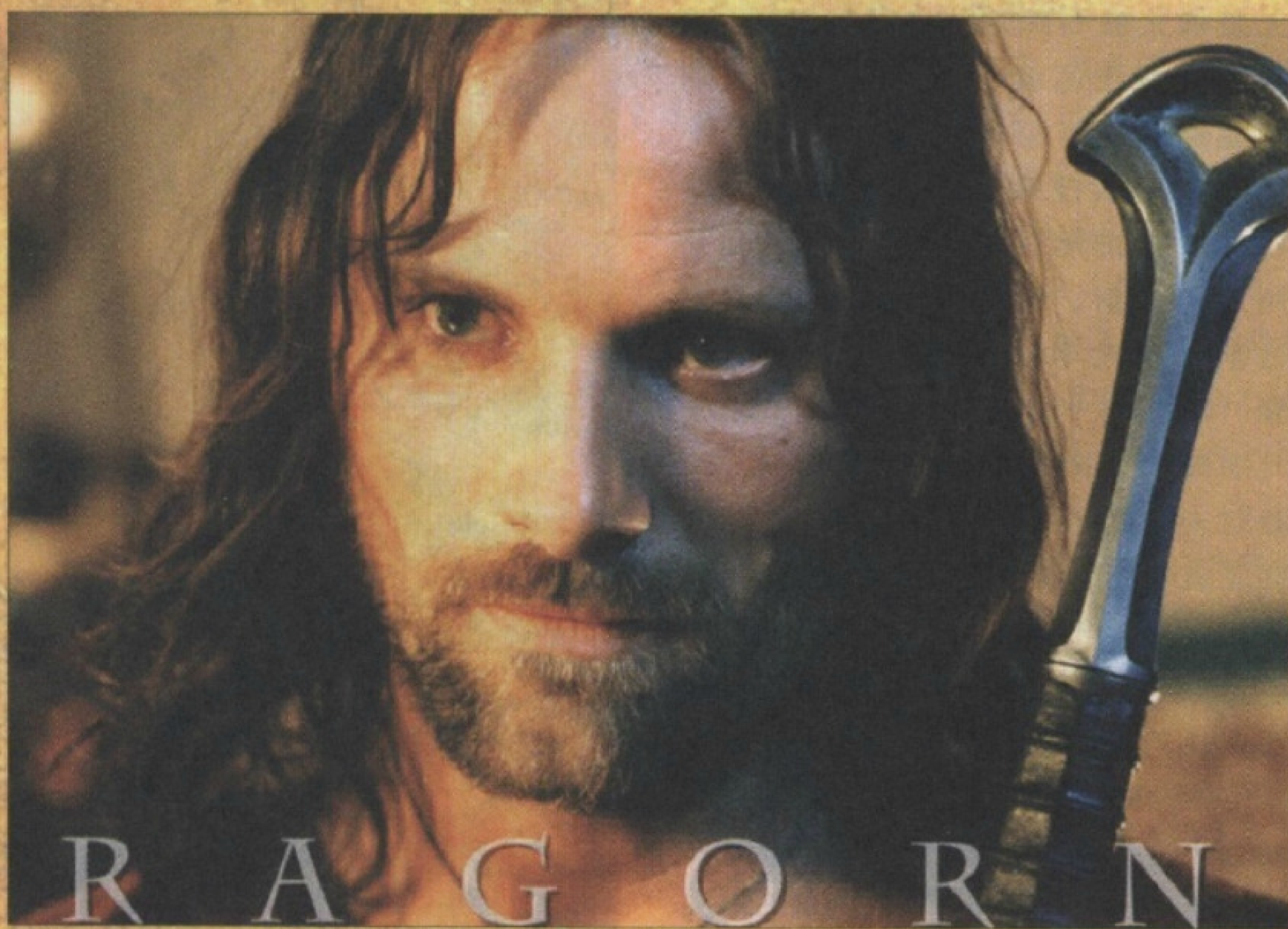
## T亡灵王 The King of the Dead

在最后的墓室里遇到身穿帝王服饰的王者亡灵，当他从石像中出现后开始挥剑攻击，这时要用格挡（Q）来躲避他的攻击，然后用连续的快攻打他，稍后他没入地底并从墓室的另一端钻出来，还召唤出亡灵战士和弓箭手向阿拉贡进攻。阿拉贡在闪避火箭的同时，用弓箭将下面的幽灵战士逐个引过来杀掉，然后再上前杀高处的弓箭手。或先将下面的武士全部引过来，再迅速跑到亡灵王的一端用弓箭杀掉弓箭手，然后再集中精力解决那些战士。解决这批战士后亡灵王会出现在阿拉贡的面前攻击，利用这个机会可以猛攻亡灵王。稍后1个怨灵从亡灵王的身体中飞出去，亡灵王会跑到石像的前面施展风暴技能，这时阿拉贡要在石块后面躲避，趁他停顿的时候跑出去用弓箭射，等他再次发动风暴技能时就跳到石后藏身。3次风暴后亡灵王又过来进攻，阿拉贡则需要重复前面的一系列战斗形式，直到亡灵王被杀死，随后墓室发生了坍塌。

由墓室退回到石桥上，在莱格拉斯和金雳的呼喊下阿拉贡开始了逃命之旅。跑过长桥进入山洞，经过石像搭成的桥梁，前方的路被碑石阻住，将出现的幽灵战士尽快解决掉后打开通路。沿山洞继续前行，进入雾区走动的速度很是缓慢，这时可以背对前方使用Tab键来后跳，速度会提升很多。进入山洞腹穴沿斜坡跑上去又是一块碑石出现，杀掉这里的一群敌人后与莱格拉斯和金雳会合。往前第3批幽灵战士再度出现，这里的战斗难度更大，如果之前没有给阿拉贡买到连击技能的话，几乎没有通过的可能。将最后一批幽灵战士杀光后，前方的通道打开，穿过去就是洞穴的出口了。

## T南门 The Southern Gate

背负着死灵的忠诚誓言，阿拉贡一行来到刚铎的白城南门前，他们将穿越城门往北行进，到达甘道夫所守卫的米那斯提力斯内城。在城门外众人感到危机四伏，兽人的气味在空气中仍未散去。往前走不多远就有1只巨兽从由城墙一跃而下，四周埋伏的兽人部队纷纷涌现。在开始时可用地上的长矛朝巨兽投掷，如果被兽兵包围也不用着急，先应付眼前的敌人，然后在战场上跑动，不断拔起地上的长矛朝敌人投射，伺机将战场上的3架投石车上的炸弹投射出去，右边城楼屋顶被炸塌，右侧的城墙会破损一个大洞。众人跑到城墙根部，沿碎砖破瓦进入屋子，爬竖梯来到城墙顶部。城墙上有几名兽兵，先引到右侧解决掉，然后对付那名挥舞铁锤的巨人。先跑到城墙的另一端拔长矛向他投掷，然后跑到右边的矮墙后朝他射箭，这个位置是他绕不过来也攻击不到的地方。杀掉他后到墙边推翻2个火盆，落下的煤块将城门前防守的兽兵和那名巨人烧死。接着城里出现1头猛玛（大象），背上的弓箭兵不断朝城墙上射火箭，阿拉贡在闪躲火箭的同时，趁隙张弓射箭将猛玛背上的3处护



盾破掉，然后再射上面的炸药车，轰隆巨响中猛玛被火药炸死。这时城墙上的转轮可以操作了，上前转动木轮将城门打开，此时还会有一群兽兵由里面跑出来，同样利用城墙上的火盆烧死它们，最后下城墙杀掉残余敌兵，然后穿过南门向北方行进。

## 帕兰诺平原 Pelennor Fields

黑暗魔君索隆召集了伊斯特林人和兽人部队，朝米那斯提力斯城发动总攻。此时北方的洛汗国在甘道夫的劝说下决定派兵救援，而南方的阿拉贡一行降伏了死灵部队赶到米那斯提力斯城前的帕兰诺平原，一场大战就此展开。

一开始阿拉贡等人身在一处山谷中，敌人的兵马不断地朝山谷里冲击，屏幕右上出现60人的计数表。山谷里的敌兵比较密集，快速跑到一侧的山坡上，解决掉零散的兽兵，在山坡的尽头或中央的坡道上朝下面射箭，其间有少量的兽兵冲过来攻击，会被莱格拉斯射箭消灭。杀完60名兽兵后有1头猛玛在山谷入口出现，观察猛玛出现的动画可以判断它靠近哪一侧的山坡——只有一侧的山坡可以攻击到它。这时洛汗国的伊欧玟公主和梅利出现在山谷的另一头，如果猛玛走过去会将她们踩死，接下来的行动是在山坡上将那只行走中的猛玛干掉。

先判断猛玛靠哪侧行走，然后跑上山坡用箭朝它攻击，将三处的护盾射掉后再射爆上面的炸药车，猛玛在火光中被炸死。也可以用地上的长矛向猛玛投掷，能较快地破掉猛玛的防御，这里对付猛玛的打法与南门的战役相仿，随后另一头猛玛出现，用同样的办法解决掉它。杀死两头猛玛后戒灵骑士乘坐飞龙出现，它会从空中攻击山谷尽头的伊欧玟公主和梅利。这时阿拉贡一行跑到山坡尽头朝空中的飞龙射箭，中箭后的飞龙会咆哮一声扑翼飞开，不久猛玛再次由山谷一端出现。在应付猛玛后飞龙再次降临，马上跑过去将它射开，在反复杀猛玛时要迅速作出反应，在两侧的山坡之间不断跑动，不但要阻止猛玛走到山谷尽头，还要保护伊欧玟和梅利不被空中的飞龙伤害，行动稍有迟缓任务就会失败，这是难度较大的关卡，须集中精神小心应付。最后将飞龙的血格打空，谷底的伊欧玟才能获救，不想山谷中又同时进来几只巨大的猛玛，危急时刻几个怨灵由身后出现，飞向猛玛将炸药引爆……

## 黑门 The Black Gate

惨烈的激战后兽人部队终于退去，刚铎用鲜血迎来了暂时的胜利。甘道夫知道战争远没有结束，索隆的部队还会重新集结，只要魔戒存在战争就不会休止。为此阿拉贡率领人类军队进入索隆的领地，进行最后一次牵制袭击，为前往末日之山的佛罗多制造机会。

在开始的废墟里与索隆的部将展开对决，将他打倒后看到远处的黑门被巨人打开，大片的军队如乌云般集结，缓缓朝废墟攻来。此时在屏幕上出现6人的计数表，接下来的行动是在战斗中保护莱格拉斯、金雳和甘道夫，同时还要杀掉攻进来的兽兵和6个巨人。

兽兵是分批进攻的，每2批会攻进来1个巨人。当敌人进来时不要忙于肉搏厮杀，而是巧妙地利用周围的道具来破敌。废墟里有3个火盆，打翻后能对附近的敌人造成伤害，还有3个支架上有长矛，投掷长矛能迅速杀掉兽兵。在行动中阿拉贡不要冲到入口去杀敌，这样容易陷入围攻，而是尽量和金雳待在一起，同时可兼顾到身后的莱格拉斯和右侧的甘道夫，一旦有队友被攻击马上跑过去救助。开始的3个巨人很好杀，他们间隔很久才进来一个，用2支长矛即可杀掉他们，或用强攻打掉护甲再施展连续技来打。在3个巨人被杀掉后，敌人的队伍会分为两路朝废墟后面包抄，接着是兽人们猛烈的进攻，3个兽兵几乎同时闯进来，真正考验的时刻来到了。

当敌人冲进来时先踢翻3个火盆，



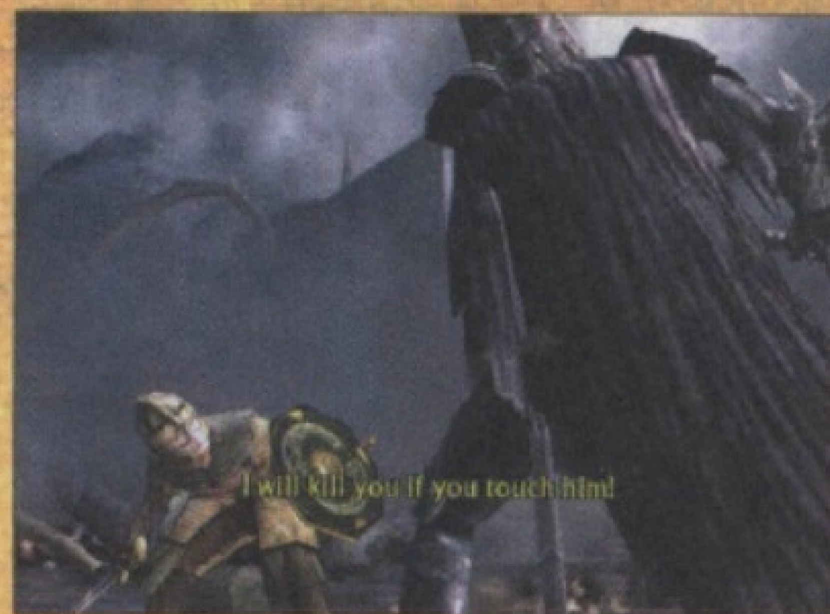
站到阶梯右朝巨兽人射箭，巨兽人不会打到这个位置。



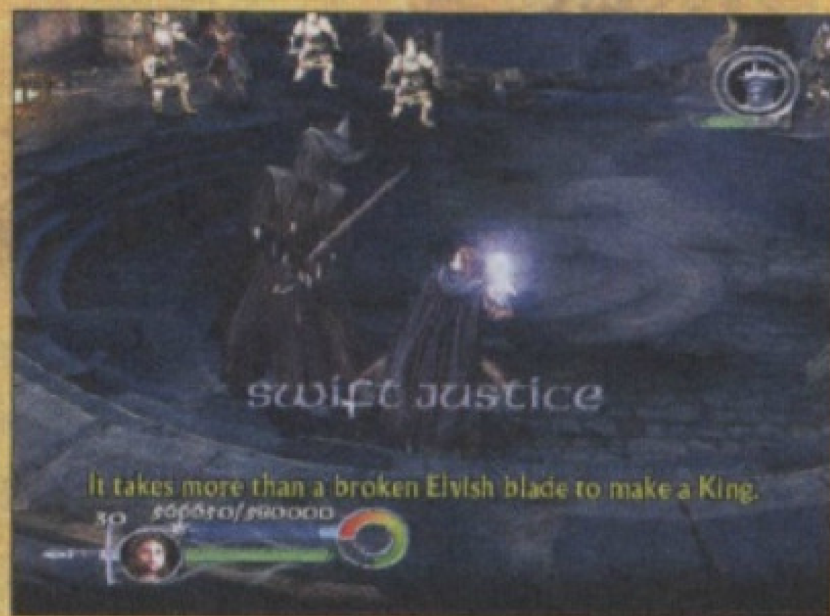
跑到转轮处打开城门，会看到很多兽人冲出城门布防。



将猛玛背部的3处护盾打掉，然后将上面的火药引爆。




伊欧玟公主终于获救，和索隆的部将展开对决。




黑门之外，阿拉贡与索隆的手下比武较量。


要多利用场景中的道具来杀掉攻入的兽兵。


杀掉6个巨兽人后，3名戒灵骑士进入废墟。

然后站到中央杀敌，当第4个巨人出现时冲上前破掉护甲并杀掉他。由于敌人包围到废墟的后方，莱格拉斯所站的位置变成外面敌弓箭手能攻击到的地方，这时要快速闪到他身边，将外面平台上的3名弓箭手射杀，再转身应付冲入废墟的敌兵。最后的2个巨人不能兼顾，只能根据队友的受伤情况选择上前援助，等队友的血恢复过来再跑去救另一名，直到最后2个巨人被消灭。此后又有3名戒灵骑士出现，他们同时分袭3名战友，取巧的打法是阿拉贡不急于上前肉搏，而是跑到周围3个地方拔取地上的长矛投掷，将所有长矛投出后再射箭攻击。也可上前使用强攻技能搏斗，等地上的长矛再次出现时，继续投掷长矛攻击，直到杀掉所有的戒灵骑士。另外的打法是完全采用肉搏战，阿拉贡只能挑受伤最重的一人救助，而不能全力攻杀1名戒灵骑士。一旦时间拖太久其他的队友就会死亡，因此阿拉贡要在废墟里四处游走，不断地判断并攻击处于危急状态的战友，慢慢消磨戒灵骑士的生命，杀死一个后战斗就会轻松许多。

# 荷比人之道（佛罗多、山姆）
## The Path of the Hobbits


当戒灵出现时，佛罗多受到魔力的侵蚀几乎不能自己。

### 逃离奥斯吉利亚斯 Escape From Osgiliath

佛罗多和山姆赶往末日之山的途中遇到古鲁姆，制伏这个贪婪的家伙后，由他引领两人往索隆的领地莫都行进，结果在途中被刚铎元帅法拉墨捉获。这时戒灵骑士驾着飞龙在城堡上空出现，佛罗多的内心被魔戒的魔力侵袭着几乎不能控制，差点将魔戒交给了戒灵，还好山姆及时发现将他推下了台阶。接下来两人要趁城堡混乱逃出这里，由开始的庭院往左边穿过去，附近的兽人不要主动攻击，远远地用飞刀投射即可。找到一处台阶用飞刀射杀上面的兽兵，上去后发现一群敌人，先杀掉前面的兽兵，一声轰响将其余的兽兵炸死，右侧的墙壁也被炸开一个大洞。穿过墙洞投刀杀死废墟里的弓箭手，将冲出来的2名兽兵也解决掉。沿左侧的斜坡跑上平台，发现戒灵骑士乘坐飞龙在空中掠过，佛罗多一旦暴露在戒灵骑士的感觉范围内，魔戒就会与之感应发生强大的魔力，渐渐控制佛罗多的心智，因此不能在平台上暴露太久的时间。在屏幕的右上有个计度表，当红色的面积变大时表示魔力在增加，如果红色涨满任务就会失败。


将楼梯口横倒的大钟推下去砸死阶梯上的敌兵。

当看到戒灵骑士后马上到阶梯前



木架下藏身，魔戒的魔力就会减少。杀掉几名兽兵后沿阶梯跑上去，这里又是能被戒灵发现的开阔地带，往前面的地上找炸开的大洞由竖梯爬下去，在下层屋子里看到2名弓箭手在朝下面射箭，由背后杀掉他们，再在地上的洞口找到梯子爬到底层房屋，由墙洞冲到外面的庭院，看到很多人类士兵在与兽兵交战。往前上台阶进到房屋里，由左边炸掉的平台碎片跑到2层，杀掉几名兽兵由拱门到阳台，再爬竖梯到达楼顶的平台，再次看到空中的戒灵骑士。这里的兽兵较多，建议先杀掉一部分，当计数表红色快涨满时退回到梯子上休息恢复，再攀到平台上战斗。等敌人清除大半后由平台往左前方跑去，过木板搭成的桥至另一个楼顶平台，过去后往左找到屋子躲起来，用飞刀杀掉平台上


用强攻对付下水道的巨兽人。

的几名敌兵，然后在楼顶找到炸开的大洞，由竖梯爬到底层房间，再由一侧阶梯爬到2层。这里有3个大钟，其中1个倒在地上，将它沿楼梯推下去，大钟滚下去砸死楼梯上追来的兽兵，并将底层房屋大门的木板撞开。离开钟楼到庭院作战，找阶梯到上面平台，看到戒灵骑士出现，跑到左前方的木架下面藏身，等计度表消失后出来往左边的平台跑，冲到有很多立柱的亭子中杀掉附近的兽兵，远处弓箭手用飞刀干掉。等计度表恢复后往平台另一端的建筑跑进去，由地上的竖梯爬到底层的水道里。沿水道前行杀掉途中的兽兵，在尽头的闸门前遇到强悍的瘸腿兽人，可用远程攻击打他，如果近战可用后跳（TAB键）闪躲开他的攻击，再趁机用强攻打掉他的护甲，他还击的速度较慢，因此要尽量用强攻特技来打。也可以将他引到水洼附近，迅速绕开他到达闸门前杀两名兽兵，等那胖子步履蹒跚地跑回来，再次将他引开，最后转动右侧的轮子将闸门开启，穿出闸门便逃出了刚铎的领地。

## S尸罗的巢穴 Shelob's Lair




佛罗多在古鲁姆的带领下失去了踪迹，山姆为了伙伴寻到一处山洞之中。山洞是个错综复杂的迷宫，路上有很多大蜘蛛，打法是先用强攻一击打翻，然后使用必杀插死，而成堆的小蜘蛛不要去碰，踩到会掉血。各个通道末端藏着不少宝物，宝物1只要杀死几只大蜘蛛就可以拿到，而宝物2则要把握时机，从几堆小蜘蛛中间的缝隙走过去拿，宝物3是个陷阱不要进去拿，一旦进入会被涌过来的小蜘蛛困在里面。

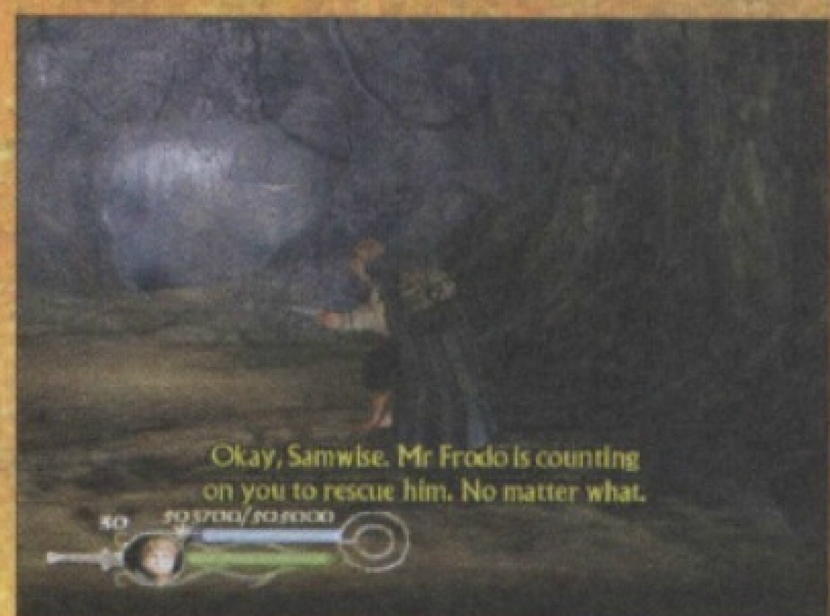
由起始点A处杀到迷宫的B处，解决掉路口的几只大蜘蛛，右侧的路上汇聚着大片小蜘蛛。从左右洞壁上取下火把投掷过去，中央的蜘蛛会退到两侧，这时要马上从出现的缝隙走过去，稍后那些蜘蛛又会聚拢在一起。沿山洞走到C处，发现前面的洞口被蜘蛛网封住，用石壁上的火把可将它烧掉。往前走到D处是个圆形洞穴，正中央一群兽人围着一口大锅在煮食物，在洞穴上方悬吊着3个蛛丝缠裹的尸体，取下火把投掷过去，上方的尸体落下来烧成一片，附近的兽人会被烧死烧伤。剩下的兽人也不用强攻，绕着四周跑动，不断地投掷火把攻击。将D处洞穴的兽人杀光后，沿着右方的石洞走过去到E处有分支，先往左走到尽头F处，在这里可望到远处山梁G上的弓箭手，远远用飞刀投杀。回到E处走右边的路可看到前方I处有一群兽人兵，往右边上斜坡到高处H，将上面的石头推下来，I处的兽人全部被砸死。穿过门洞走过山梁看到下面有只巨大的蜘蛛爬过，山梁尽头有一群兽兵挡住去路，取下右边的火把投掷过去，上方的尸体落下来烧死大半兽兵，余下的敌人使用技能可轻松解决。

往前进入山洞到J处，看前面地上汇集着大片的小蜘蛛，在这里要将两侧的火把都投过去，将远近两层的小蜘蛛驱开，到达K处又是大片的蜘蛛，蜘蛛后面是被蛛网封住的洞口，从左边取火把投出去烧开蛛网，由小蜘蛛的左侧找到通路进入洞口。到达L处，可看到左右两侧的地上都是密密麻麻的小蜘蛛，在左方尽头是蛛网覆盖的洞口。先将火把投向右方，沿右侧的斜坡跑到高处M点，投掷火把烧掉洞口N的蛛网。回到路口L处再往左边路上扔火把，驱开两堆小蜘蛛由洞口N进去，当洞口出现弓箭手时可





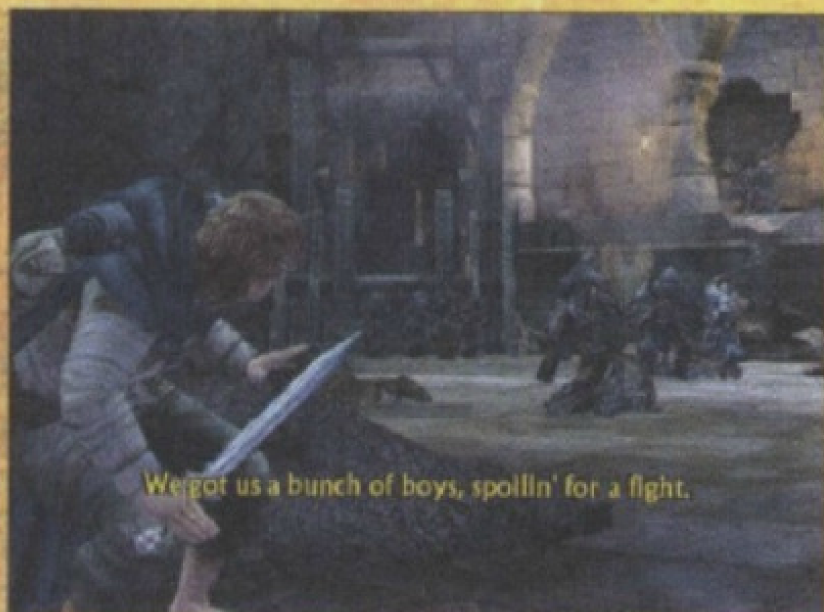
用右侧的转轮降下水道尽头的栅门。




山姆为寻找佛罗多，在错综复杂的迷宫中摸索前行。



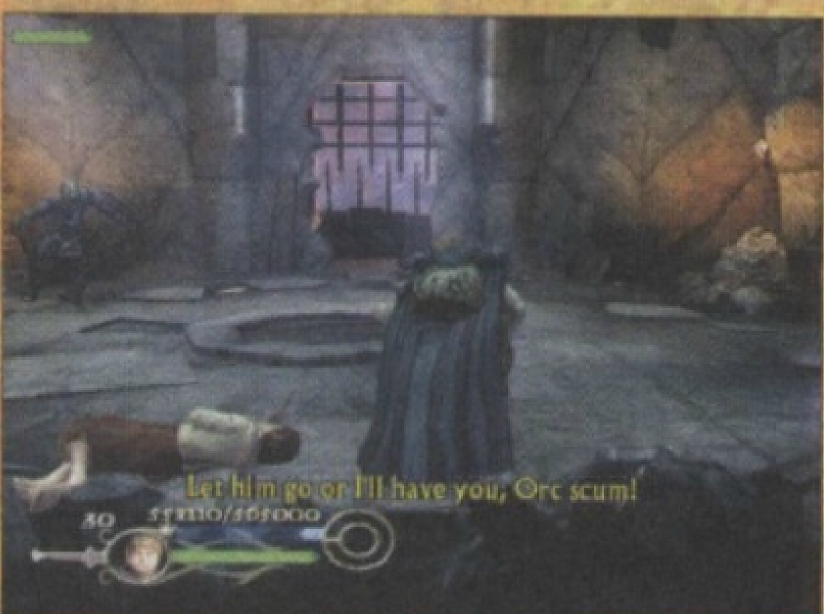
使用火把驱逐地上密集的小蜘蛛。




跟随兽人潜入敌人的城堡。



将平台边的2个木桶推下去炸死10名敌人。




山姆终于找到了昏迷的佛罗多。



再返回到M处投飞刀杀掉。

沿山洞穿出去来到外面的空地上，看到被蛛丝缠成一团的佛罗多，这时方才看到的那只巨大蜘蛛出现在面前，在它攻击时用Q键格挡，然后上前用强攻来打。打掉它一半左右血时它会跳到石壁上休息，召唤出一些蜘蛛来攻击山姆。将地上的蜘蛛清除后它又跳下来继续打，将它的血打掉3/4时会有几次快速冲击，使用Tab键后跳闪开。将巨型蜘蛛杀死后山姆上前探看佛罗多，这时两名兽人走了过来，山姆连忙躲到一旁观看，佛罗多被他们带到了兽人营地。

## 西力斯昂哥 Cirith Ungol

山姆跟着兽人来到一座城堡外，屏幕右上出现80人的计数表。进入屋子杀掉底层的2名兽兵，然后转动木轮将吊桥放下来，在2层平台打架的奥克斯和兽人跑了下来，杀掉他们由木桥到2层，沿着通道杀出去来到城堡的庭院。院子里的奥克斯和兽人正在开战，山姆要避开他们寻找杀掉他们的机会。在院子里共有3个火盆，分别推倒它们可杀掉10多名敌人。庭院里还有一座吊桥，转动转轮落下它并跑上去，再由竖梯爬到上面的平台上可看到2个木桶，将木桶推下去能炸死下面的10名敌人，在高层平台上还有大群激战的兽人和奥克斯，目前还不能通过那里。

返回到庭院准备潜入塔楼，塔楼的正门有大批交手的敌人不得而入。在左侧有一条通道直通里面，通道里还会遇到打斗的敌人，用火盆可烧死他们，残余的敌人则使用技能来消灭。进入塔楼1层大厅，这里有近20名兽人和奥克斯，只能智取不可力敌。往左侧找楼梯上去，用支架上的长矛投杀附近的兽兵，在楼梯的中部有一道小门，穿出去到达正门上方的阳台，将上面的火盆推下去可杀掉门口近10名敌兵。沿楼梯来到顶部平台，砍断尽头的绳索，大厅顶部的吊灯会落下去砸死下面的20多名敌人，这时80人的计数也就差不多完成了，不够的话还可以到庭院里打打。杀完80名敌兵后回到庭院，沿木桥跑上去爬竖梯，沿平台往上走发现那群交火的敌兵一哄而散，全部退到塔楼前面的桥上防守去了。往右边上台阶找到一辆弩车，用它将上方的建筑炸掉，落下来的碎石将桥上的敌兵全部杀掉，然后马上跑过快要断掉的石桥进入城堡塔楼。

在塔楼里遇到索隆的一名手下部将，双手执有长刀和盾牌。山姆跑到两侧找长矛来投掷，第1支会打掉他手中的盾牌，第2支会使他呆立几秒钟，此时立刻跑上前去强攻之。几秒钟后他又恢复过来，跑到右边重新拾取盾牌，山姆则再次用长矛投掷"定"住他，继续强攻之，反复几次后终于打败了这个家伙，他逃走时拿走了佛罗多的秘银背心。

## 末日裂隙 The Crack of Doom

最终的考验终于来临，中土大地的所有生命都将在这一刻决定生死。当佛罗多和山姆赶到末日之山时，古鲁姆凶性大发，上前抢去了魔戒，这时要想办法将他和魔戒一起推到悬崖下方的岩浆里。古鲁姆身形灵巧很轻易就避开两人的攻击，即使打到他也不会掉血，任何攻击都不能对他造成伤害。这里的战斗策略是站到悬崖边上吸引他过来攻击，等他靠近时迅速闪到一旁，然后使用强攻或物理攻击（左Ctrl）将他推下去。然而他不会直接落下去，而是用手攀住悬崖的边缘试图爬上来，此时要使用刺杀攻击（空格键）来打他，古鲁姆才会松手落到下面，但仍会附着在石壁上朝上方攀援。在将古鲁姆打下山崖一次后，空中会落下石块袭击二人，佛罗多要站到崖边灵巧地闪避，等古鲁姆爬上来时会发现他的血被下面炽热的岩浆烤掉1/6。接下来重复之前的战斗，等再次将古鲁姆打下去后，空中还会落下火红的岩浆。当古鲁姆第6次被打下去时，他体力不支直落到下面的熔岩中，给中土带来灾难的魔戒也随之毁灭。P

# Dungeon Siege Legends of Aranna 地牢围攻 阿拉娜传说

■游侠创作室 奥杰（本刊特约作者）





或许你已经听说过多年前的伟大冒险，英雄们横扫艾伯王国（Kingdom of Ehb），清除了各种各样的邪恶生物。对于这样的冒险，你是否渴望已久，并且为此在安宁的边塞小镇阿洛克中磨练自己的技能呢？在一本破烂的日志中，你拼凑出一个离奇的故事，发现自己的父母曾经是足迹遍及阿拉娜（Aranna）的冒险英雄。于是，日志带你前往神秘的乌特里岛（Island of Utrae），在那里，你将遭遇各种奇形怪状的原始生物，比如具有神秘智慧的乌特里人、蜥蜴模样的扎拉斯科人以及山猫模样的哈撒特人，这些不同种族的人群正在干戈四起，至死方休。那么，你的冒险究竟将起于何处，终于何方呢？正如人们常说的那样，千里之行始于足下，今天，你就要打点行囊，离开自己的家乡，开始《地牢围攻》最新资料片《阿拉娜传说》中漫长的征程。

## 第一章 过去的阴影 Shadows of the Past

### 任务1 最初的考验（The First Trial）

与镇长Hardison Dhon交谈：游戏开始后，与Moht对话，得知前来城镇的商队被怪物伏击，并且黑暗生物即将冲到城下，为此，镇长命令将城门紧闭。为了确保城镇的安全，镇长正在寻找能够消灭怪物的勇士，证明自己身手的时候到了。从地下室拿上全部装备，找到镇子中心的魔法师公会（Mage's Guild），



与镇长交谈，得知怪物袭城的情况。

**总评 85**



| 制作 | Mad Doc Software |
|---|---|
| 发行 | Microsoft |
| 载体 | CD×3 |
| 类型 | 动作角色扮演 |
| 语言 | 英文 |
| 环境 | Win9X/Me/2000/XP |

画面：★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 800MHz
内存：128MB
显卡：32MB以上显示卡
硬盘：1.5GB



被怪物袭击的商队物散人亡。



与熊的搏斗。


找到了城镇储存物品的山洞。


与袭击商队的巨人战斗。


顺着台阶走入地下迷宫寻找Lost Queen。


与Lost Queen的激战。

与镇长交谈，他说怪物们占领了城镇北面储存物品的洞穴，并且霸占着那里的传送石（Displacer）。几支为城镇运送物品的商队虽经长途跋涉，但现在还未赶到城镇。由于商队前来城镇将路过储存物品的洞穴，可能是遭到了怪物的攻击。如果得不到商队运送的物品，城镇的食物就会紧缺。因此，镇长决定打开城镇北面的大门，让你从那里出发，寻找遇难的商队，并且消灭攻击商队的怪物。

寻找并消灭伏击商队和威胁城镇的怪物：从北门出来，沿着小路一直向前走。过桥后遇到Jondar，与之交谈，他说自己随着Khale Fenstor的商队远道而来，承担着守卫星之杖（The Staff of Stars）的任务。可是前几天不幸被一群怪物攻击，领头的怪物是一个巨人，十分凶恶。在激战当中，一个黑暗骷髅模样的怪物不知从哪里冒出来，夺走了星之杖，然后逃入森林。如今，幸存的人们躲在山洞中。他要求加入队伍，一起去消灭怪物。

消灭摧毁商队和威胁城镇的巨人：带着Jondar沿小路前进，过桥后登上山坡，找到商队的残骸。继续向前走，进入山洞（Arhok Cold Storage），将里面的雪人和巨人杀死后，完成任务。

传送回城镇，通报镇长战斗胜利：在巨人身后，使用传送石返回小镇。与镇长交谈，他很高兴巨人被杀死，并送给你一个Orb of Fire（魔法）和一个背包，背包里有一些药水和复活卷轴。不过在提到星之杖丢失时，他说那是一件宝物，必须尽快拿回来，否则将引起一场极大的混乱。同时，镇长将城镇西面的大门打开，让你从那里出发，去追寻星之杖的下落。

## 任务2 猎熊者（The Trapper）

杀死镇子外面的熊：在镇子西北角的房子里与Kron对话，他请你帮忙杀死镇子外面的熊。从北门出来，沿着小路过桥后向左转，下了山坡便会找到熊，将其杀死，返回Kron那里可以得到90金子。

## 任务3 家传之弓（Family Bow）

找到冒险者Lyssa，将弓交给她：与城镇西门塔楼上的Reynard交谈，他提到自己的妹妹Lyssa前来Arhok探亲。可是镇外怪物横行，他请你将家传的弓交给Lyssa，以便她能防身。

## 任务4 星之杖（The Staff of Stars）

寻找星之杖：出西门，沿着小路向西走，先不过桥，一直向前走来到一栋小房子前，进屋与老者Ashley Wicket交谈，了解自己父母的一些事情。返身出来，通过先前的小桥，然后走下斜坡，沿着小路来到一个洞窟前。与Lyssa交谈，得知她是一个冒险者，四处探险，经过这里的时候，刚好看到一个骷髅拿着东西跑入这个洞穴。洞穴里面有很多蜘蛛和不死生物，这些怪物是Lost Queen的走卒。Lyssa说她可以帮助你杀死Lost Queen。将Reynard的弓交给Lyssa，完成家传之弓任务。

调查Lost Queen是否藏匿了星之杖：进入洞穴，干掉拦路的蜘蛛和不死怪物。在岔路口先向左走，穿过一堆蜘蛛网，杀死一只大蜘蛛，拿到它身后宝箱里的物品。返回岔路口，向右走，经过一段狭长的桥道之后，一直向前走，找到一部吊车。下去后先在这一层的四周干掉怪物，拿到箱子里面的宝物，然后来到吊车正前方不远处的台阶，走下去，沿着底下地宫（Hall of the Lost）中的通道向前走，找到Lost Queen的栖息地，将其干掉，发现它并没有星之杖。

用传送石返回镇子向镇长报告：穿过Lost Queen旁边的房门，使用左侧的传送石返回城镇。向镇长说明情况，他说必须找到星之杖，否则Aranna会面临巨大的灾难。接着，镇长让你使用Lost Queen洞穴中的传送石，追踪带走星之杖的骷髅Shadowjumper。于是你返回Lost Queen的洞穴，使用右侧的传送石，当传送石停下来后，穿过通道，来到海滩上。

# 第二章 传奇之岛
# The Island of Legends

来到海滩上，遇到大个子Najj。与之交谈，得知骷髅几个小时前刚刚经过，并且他说可以带你到巫师之城Illicor了解更多有关怪物的事情，不过他有一个条件，就是请你将他送回家乡。



与历史学家Therg对话。

## 任务1 巨人的任务（A Giant Task）

找到Najj的族人：沿着道路一直向前走，在魔法池的旁边找到一个山洞。穿过山洞，通过小桥，然后再经过另一个山洞，出来沿着小路走，进入前面的洞口。这时，过场动画显示骷髅Shadowjumper声称要使用星之杖摧毁Umberteen，同时他与蜥蜴人的首领Nosirrom约定在Stronghold会合。动画结束之后，沿着山道走。从山坡下来后，先不要登上另一侧的山坡，来到旁边的海滩上，遇到Ilorn，与之交谈，他请你帮他找回护身符。

## 任务2 找回Ilorn的护身符（Recover Ilorn's Amulet）

帮助Ilorn找回护身符：与Ilorn交谈之后，返身向回走，经过刚才要上的山坡，再向东走，下一个海滩，杀死怪物拿到护身符，将护身符交还给Ilorn，完成任务。而后离开Ilorn，登上山坡，继续沿着道路前进，穿过另一个山洞，然后一直向前走，来到Illicor城前。

## 任务3 巫师之城（The Wizard City）

消灭占领城镇的Zaurask：来到Illicor城，穿过横空天桥，桥栏上亮起蓝色的灯光。先干掉城门口的几个怪物，继续向前走，过桥之后，在前面的祭台上与Elder Quayhdar交谈，得知这里被Zaurask侵占，他们无法进行正常的生活和贸易，在能够提供帮助之前，请你帮助他们消灭城里的蜥蜴人。接到任务后，先穿过东侧的天桥，将前面房子里的怪物干掉。然后返身往回走，经过祭台，向西走过桥，穿过一栋房子后向南走，通过天桥，将前面房子里的怪物杀死，完成任务。回到祭台后再次与Elder Quayhdar交谈，他首先感谢你消灭了侵占这里的蜥蜴人，然后说Shadowjumper的行为表明他要毁灭整个世界，为此，他请你去寻找传奇学者Therg，他可能知道有关Shadowjumper的事情。如今，Therg正在The Ruins of Mhakesha。



从吊笼出来与怪物战斗。

## 任务4 星之杖（The Staff of Star）

寻找乌特里（Utraen）历史学家Therg：先在城中逛一下，买卖物品，从Ranwor那里买到小飞龙Wyman，不仅可以负驮物品，在战斗中也是帮手。从祭台一直向北走，路上遇到Nardulo，与之交谈，他说自己是一个艺术家和歌手，并精通魔法，因为怪物杀死了自己所爱的人，他决定要去追杀逃走的怪物，让他加入队伍。接下来，在下一个房间里遇到Ezmera，与她交谈，她说自己的兄弟跟着Therg去调查怪物的行踪，但她信不过Therg，她现在只知道兄弟在一个洞穴的底部遭到山猫人（Hassat）的攻击，请你赶快去解救他。



找到巨人的营地。

## 任务5 Therg的学徒（Therg's Apprentice）

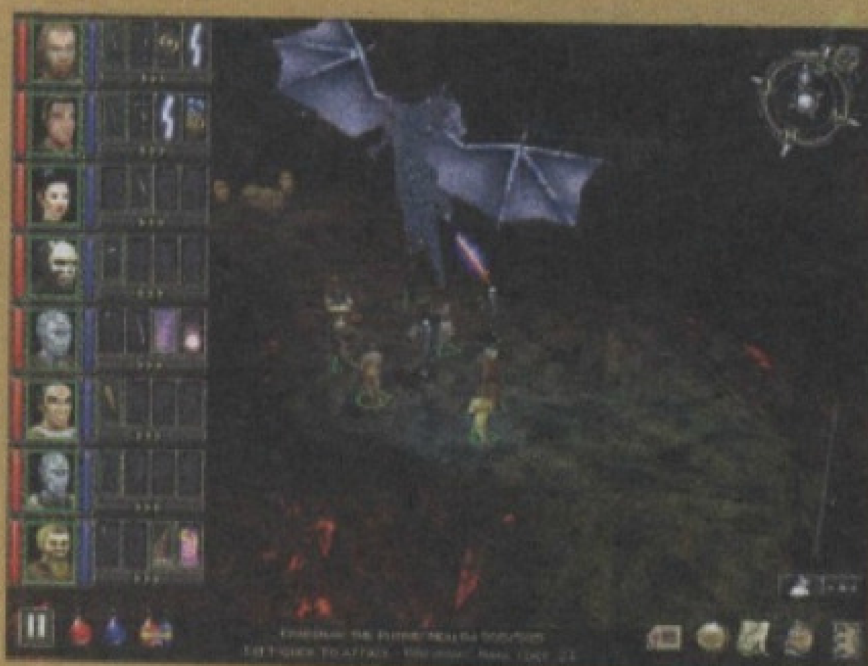
解救失踪的抄写员Algher Mhankur：从城里出来，进入Dark jungle地带，沿着小路一直向前走，来到尽头后，走下斜坡，向西前进。在岔道口，走上南侧斜坡，继续沿着小路前行。在一座断桥边



与黑暗走卒的战斗。


在死亡山顶洞窟前的战斗。


Cicatrix手下的魔法也颇为厉害。


勇者斗恶龙。


杀死CICATRIX之后的战斗仍很激烈。

遇到Kraal，他说半天之前看到Shadowjumper和蜥蜴人头领Nosirrom从这里经过，同时他请求加入队伍。带上Kraal继续前进，途中清除了一个祭台上的怪物，走过一大段路之后，顺着山道来到山顶。在一个地洞门口遇到两个人，交谈之后，打听到Therg进入了地洞。走进地洞，干掉几个怪物，找到Therg，与之交谈，他对你的到来感到很惊异。提起Shadowjumper，他说祖先用星之杖的力量将其束缚，没想到他逃脱出来，而且还要用星之杖的力量作恶。现在只有指望着你来消灭Shadowjumper了，并且还送给你一本名叫The Binding of the Shadowjumper的书。为了能够完成任务，他让你寻找他的抄写员Algher Mhankur，因为这个抄写员正在寻找The Stone of Lhaoc，那是一个强大战士留下来的遗物。这东西本应该在Underground City中，但是很多的山猫人侵占了这里，可能把石头转移到别的地方去了，目前，只有Algher知道石头在哪里。

## 任务6 洛克之石（The Stone of Lhaoc）

*夺回宝物洛克之石：*与Therg交谈后，扳动他身后的开关，将吊笼升上来，然后进入吊笼，再扳动里面的开关，将吊笼降下去。从吊笼出来，沿着通道一直向南走，穿过前方的通道口，过场动画显示一个人提醒你这里有山猫人侵袭，让你多加小心，可是他话音刚落，他就被几个怪物打倒了。过场动画之后，你发现那个人所在的位置其实就在前方，但是由于石头挡住了去路，只好沿着左侧的通道一直向前走绕过去。在经过几个水坑走出很长一段距离后，终于来到刚才那个人所在的地方，原来这个人就是Algher，与之交谈，他说自己已经找到了The Stone of Lhaoc，但是又被山猫人抢走了。同时他的伙伴Jharmaya在发现了Shadowjumper和他的走卒之后，决定先去Ruin City寻找星之杖。Algher称赞Jharmaya非常聪明，她应该知道怎样对付Shadowjumper。交谈之后，Therg的学徒任务完成。

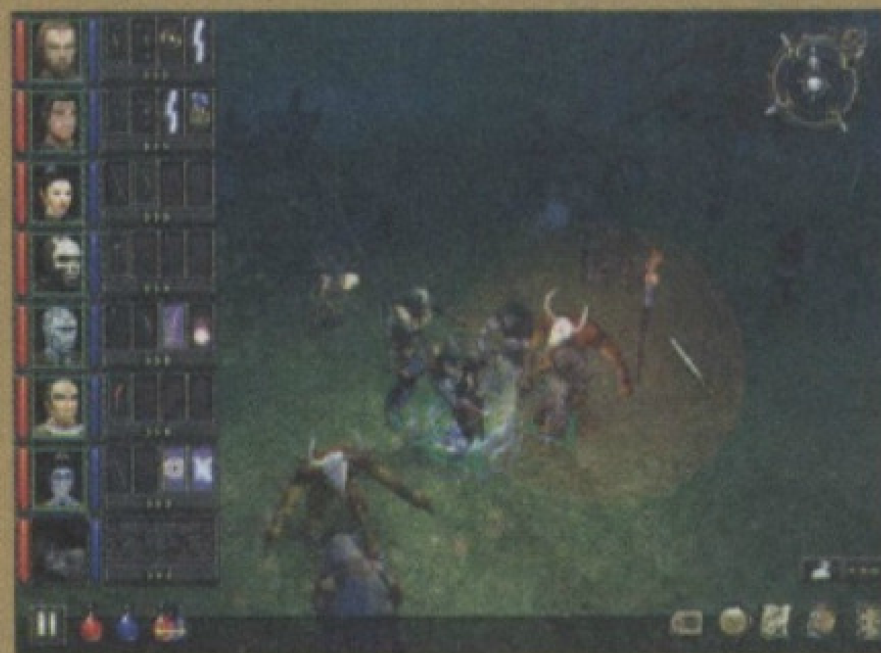
*消灭夺走洛克之石的山猫人：*离开Algher，从通道出来，进入Fen of the Frozen地区。沿着道路一直向前走，找到一个传送石，并且在旁边还遇到了一些人，他们分别是大个子买卖人和小个子女佣兵。与大个子交谈，首先完成了先前的巨人任务，然后从Guard Cag的口中得知前面的沼泽里有很多怪物，经过的时候要小心。离开人群进入沼泽，朝西南方走，消灭沼泽中的怪物后，走出沼泽，登上山坡，朝北走。过桥之后进入Mountain of the Dead地区。顺着山道来到山顶，进入地宫，与门口的Konus交谈，他说自己是一个战斗魔法师，从阿拉娜来到这里就是为了消灭Lord of Death，他请求加入你的队伍。

## 任务7 Cicatrix的灾祸（The Scourge of Cicatrix）

*消灭不死怪物Cicatrix：*带着Konus穿过旁边的房门，乘坐升降机下到地宫中。沿着通道一直前进，进入一个大殿后杀死这里的怪物，然后从另一个房门出去，继续沿着通道前行。在下一座大殿中干掉敌人后，进入地底山洞，沿着通道一直向前走，最终找到半人马模样的Cicatrix。将他杀死后从其所在位置北面的通道绕出去，可以使用途中的传送石返回到先前完成巨人任务的地方补给，然后返回来继续向前。干掉路上的敌人，穿过一扇大门，乘坐升降机上去，从通道出来，一直向北走，进入另一座地宫。沿着通道一直向前走，在一个房间中遇到老人Nirr。与他交谈，他说自己和儿子Jaff是朝圣者，但是在路上由于争吵而分开了，现在他非常想念儿子，请你帮忙带一封信给Jaff。

### 任务8 特别的信差(Special Delivery)

前往Xulphae's Cove，将Nirr的信交给Jaff：离开Nirr，从前面的大门离开地宫，出来后进入Ruined Ziggurats地区。


与Rune Master及其牛头守卫的激战。

## 第三章 王冠和伤口 The Crown and the Cut

沿着道路向前走，在前面的祭台上，Shadowjumper打倒了守卫，他扬言要使用传送石的力量加强星之杖的能力，以便更加快速地毁灭乌特里人。你与受伤的守卫交谈，接到保护传送石的任务。

### 任务1 神圣守卫(The Sacred Guardian)

保卫传送石：沿着道路一直向北走，干掉前面途中3个祭台上的怪物，走上前面的山坡，进入Ruined City。沿着山道继续向北行进，在山顶遇到Jharmaya，与她交谈，她说自己跟踪拿着洛克之石的山猫人来到这里，但是被Shadowjumper所阻拦。她监视了Shadowjumper的行踪，发现他去往Old Transportation Center，这个地方隐藏在Ruined City的中心深处。

### 任务2 星之杖(The Staff of Star)

跟踪Shadowjumper：与Jharmaya交谈之后，她要求加入队伍。带上Jharmaya，顺着通道一直来到地心深处，摧毁Dark Generator，完成神圣守卫任务。然后使用它后面的传送石，来到Demlock's Cut地区。沿着山道一直向前走，通过一座狭长的横空天桥后进入Demlock's Ravine地区，顺着山道一直向下走，在另一座桥前遇到Bran Torath。与之交谈，他说Demlock's Cut这个以前茂盛美丽的峡谷，如今被邪恶的The Rune Master所侵占。他与儿子Lhuk被分隔在木桥两端无法相见，请求你杀死The Rune Master，为当地人除害。



### 任务3 符石主的恐怖(The Horror of the Rune Master)

消灭The Rune Master和他的走卒：告别Bran，穿过木桥，顺着山道向前走出一段距离，遇到The Rune Master，与之交战，他会不断召唤守卫。将他杀死之后拿到Scythe of Angk，这件武器不但攻击力非常高，而且还有几率施放出闪电魔法打击敌人。

与Lhuk Torath交谈，获得奖励：过桥后与Lhuk交谈，他为了表示感谢，送给你一本绿色的Demlock's Spellbook魔法书。在Lhuk的身边有一个传送石，稍后可以返回这里补给。沿着山路向前走，经过一座横空天桥和一座水面上的木桥后，登上山坡，在山顶的Kmethekt Tower前再次遇到Therg。与之交谈，他说自己打算到塔中探险，了解一些东西，但里面有凶狠的怪物，他请你将塔里的怪物清除，以便他可以进入塔中。


与Lhuk交谈，得到Demlock's Spellbook。


在前往沉陷的石塔前与Therg交谈。

### 任务4 沉陷的石塔(The Sunken Tower)

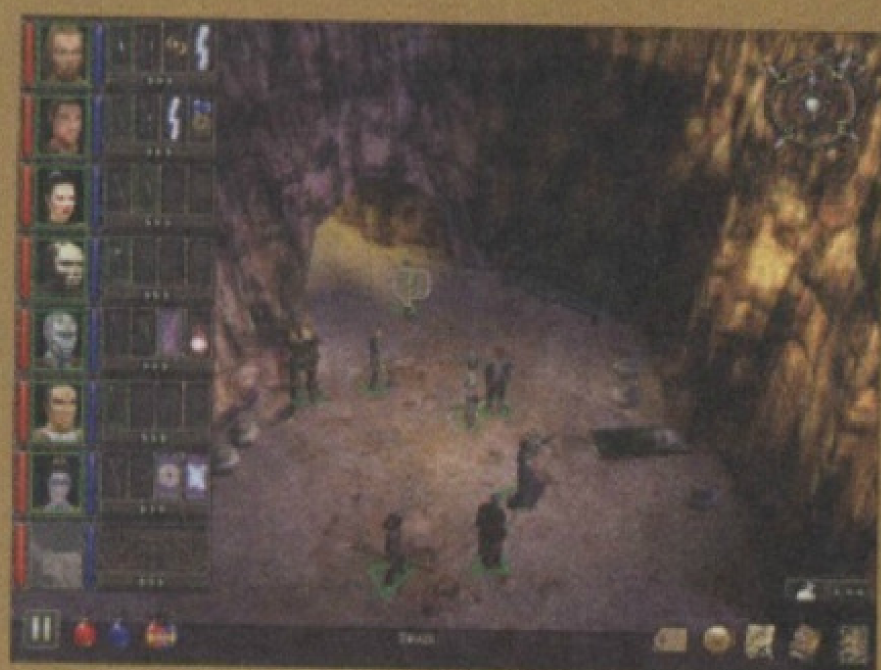
寻找并安全通过石塔的其他出口：离开Therg，进入塔中，乘坐升降机来到下层。沿着通道一直向前走，走出很长一段路后，发现一个传送石，使用它可以回到Lhuk那里补给，然后返回来继续前行。从前面的洞口出来后，进入Xot's Pass地区，完成沉陷的石塔任务。


在前往沉陷的石塔的路上与怪物战斗。


与Umberteen交谈，接受重聚任务。

# 第四章 救赎的朝圣
## Pilgrimage of Redemption

沿着小路向前走，转弯后先上山坡，杀死一些山猫人，找到洛克之石，完成先前的任务。接着走下山坡，继续向前行进，在一个破塔楼前遇到Veloa，与之交谈，她说自己和丈夫Umberteen在一个叫Xulphae's Cove的地方与朝圣者分开。丈夫的哥哥Ghage并不同意他们离开，但他们还是趁着黑夜偷跑出来。经过前面的海滩时，被凶恶的Drog攻击。由于没有其他朝圣者的帮助，他们很快被打败，而且丈夫被抓住，Veloa猜想丈夫被关押在东边的一个洞穴中，她请求你解救她的丈夫。


与Eradi交谈，接受特别的信差任务第二部分。

### 任务1 救赎（Redemption）

*解救被Drog抓住的朝圣者Umberteen*：离开女人，沿着小路向东走，下了山坡，继续前进。进入Xot's Badlands地区后，一路向前走，经过两个洞穴都没有找到女人的丈夫。趟过一段水域后，进入路边的第三个洞穴，终于救出了女人的丈夫（完成任务）。与之交谈，他讲述了夫妻两人想去Healing Well朝圣，中途遭到Zaurask和Drog攻击的情形。现在，他体力虚弱，需要休息一会，请你带着他的书（Umberteen's book of Trickery）作为信物，去见他的哥哥Ghage。


在前往Nosirrom城堡途中遭遇石怪。

### 任务2 重聚（Reunion）

*帮助Umberteen在Xulphae's Cove的The Cliff City找到他哥哥Ghage*：与Umberteen告别，沿着洞穴东面的小路向前走，进入Cliff City地区。顺着道路前进，上了山坡，转弯之后在山道东面的洞穴中找到Ghage，完成任务。与之交谈，他说自己找到了Drog侵袭的原因，并且查明Nosirrom是罪魁祸首，如今他担心Nosirrom学会了乌特里人的技术用来做坏事，因此请你去消灭怪物。


Nosirrom城堡门前的战斗。

### 任务3 Nosirrom的覆灭（Nosirrom's Fall）

*消灭蜥蜴人首领Nosirrom*：离开Ghage的洞穴，出来向右转，来到悬崖边，进入左侧的洞穴，与Ohna交谈，她说前不久一个由Jaff带领的朝圣者代表团去与Nosirrom谈判了。她曾经劝说过Jaff，不要相信Nosirrom。如今Jaff他们一直没有音信，她请你到Nosirrom的城堡里寻找Jaff和其他人，调查一下究竟发生了什么事情。

### 任务4 特别的信差（Special Delivery）

*找到Jaff，调查到底发生了什么事情，以及谈判进行的情况*：在离开Ohna之前，顺便可以在她这里买点东西，然后顺着她对面的斜坡上去，在上面的洞穴中遇到Eradi。与之交谈，她说一行人要到Xulphae's Cove去完成一个神圣的仪式，但是道路被怪物阻挡住了，他们无法前往，并且蜥蜴人还把他们神圣的水井玷污了。她请求你将蜥蜴人消灭，将水井恢复纯洁，并且完成仪式。

### 任务5 康复水井（The Healing Well）

*消灭霸占并且污染水井的蜥蜴人*：交谈之后，从Eradi身后的洞口出去。沿着道路向前走，上山之后，进入洞穴。沿着道路一直来到洞穴深处，找到康复水井（Healing Well），将周围的敌人全部消灭之后，完成任务。接着从西面的洞口出去，进入Ramparts地区，一直沿着道路前进，在岔路口无论选择哪条路都可以来到Nosirrom的城堡外。顺着城堡前的小路走，绕过断桥，进入前面的洞穴，遇到Jaff。与

之交谈，他说代表团被Nosirrom欺骗了，如果不是自己装死也会难逃毒手。将Nirr的信交给Jaff，他看过之后决定离开此地，去寻找自己年迈的父亲。离开Jaff，走到洞穴深处，打开一扇大门，进入地宫（Stronghold地区）。沿着通道一直来到一扇巨大的门前，进去将Nosirrom杀死，然后返身出来，穿过东侧的房门继续沿着通道前进。来到一座大殿，将这里的敌人消灭干净后，打开大殿西北角的房门，沿着通道向前走，在前面的房间中遇到Neener，与之交谈，他说能够提供Shadowjumper的消息。从他的话语中，你了解到Shadowjumper利用城堡下面火焰洞穴中的传送石逃走，不过要追踪并不容易，因为他留下了大批走卒阻挡你的行进。

### 任务6　水晶守卫（Crystal Guardian）

摧毁4个水晶守卫：从Neener这里购买一些物品之后，返身回来，穿过大殿正东的房门，继续沿着通道前进，先后摧毁4个Dark Generation，在地宫的终点找到火焰洞穴。进入洞穴，沿着通道向前走。沿途杀死4个水晶守卫，最后来到传送石跟前，乘坐它来到Great Clock地区。



致命一击将Nosirrom送上西天。



不要忘记这扇大门，稍后回来可进入Disco舞厅。

## 第五章 追在眉睫
## Countdown

在传送石旁边，再次遇到Therg，与之交谈，他说自己并不是一个简单的历史学家，他真正的身份是星之杖的守卫者。Shadowjumper将杖偷走，是为了用它摧毁大钟（Great Clock），由于大钟控制着整个阿拉娜地区的天气与气候，如果被Shadowjumper摧毁，那么阿拉娜地区也将随之消亡。如今，你必须在Shadowjumper摧毁大钟之前将其消灭，夺回星之杖。

### 任务1　星之杖（The Staff of Stars）

消灭Shadowjumper，夺回星之杖：沿着山道一直向上走，进入山洞。沿着山洞中的通道前行，在第一个岔路口，留心右侧有一扇大门，目前还无法打开。继续顺着通道前进，中途遇到一个Goblin Automat，可以从他这里买物品，然后沿着通道再走出很长距离，找到升降机。乘坐升降机来到顶楼，找到大钟。按照顺时针方向，先干掉空气元素、火元素、水元素和土元素，最后与Shadowjumper展开决战。

当过场动画结束之后，迅速按原路往回跑，一直来到先前那扇无法打开的大门前。此时，大门已经打开，进去乘坐里面的吊笼来到下一层，你发现自己来到了一个迪斯科舞厅。与聚光灯下的Disco Krug交谈，他说与你的父母是旧识，为了帮助你打败Shadowjumper，将Mac Daddy Cap of Procurement和Bubberjack's Orb of Poultry送给你。Mac Daddy Cap of Procurement的防御值为100，有50%的机会将攻击反弹回去，此外还可以增加佩带者10点智能值，而Bubberjack's Orb of Poultry则是一种可以发射出致命鸡蛋的魔法，伤害值为356～667之间，攻击范围为15，仅消耗1点魔法。有了这两件物品，你可以轻易地打败Shadowjumper。带领同伴返回到顶楼，与Shadowjumper进行决斗，将其杀死后，拿到星之杖，完成最终任务。

经过艰苦卓绝的斗争，你最终将邪恶的Shadowjumper消灭，阿



Disco舞厅霓虹灯闪烁。



与Shadowjumper的决战。

拉娜地区又恢复了往日的宁静。尽管谁也不知道这种安宁能维持多久，但是人们在历经劫难之后，终于过上了安乐的生活。

## 附：绿色套装一览表（单人游戏）

绿色套装通常由3～5件装备组成，穿着的件数越多，获得的额外属性奖励越多。以下所列绿色套装均为单人游戏中所出现，可以在特殊地点（绿色宝箱）找到或完成某个任务后得到。至于多人游戏中，还将出现其他绿色成套装备，可以通过杀死怪物获得，限于篇幅关系，在此不另详细列表。P



蒸发空气元素。



扑灭烈火元素。



敲碎石地元素。

### 套装名称：Arhok's Lot

| Arhok'sLeather | Arhok'sShortBow | Arhok'sShield | Arhok'sLongSword |
|---|---|---|---|
| 基本属性：防御10 | 基本属性：范围12，伤害11～20 | 基本属性：防御8 | 基本属性：伤害25～35，要求力量12 |
| 1件：增加1点防御 | 1件：增加5点Health | 1件：1%机会阻挡近身攻击 | 1件：每次攻击增加1点生命 |
| 2件：增加16点防御 | 2件：增加10点Health，增加4点远距离伤害 | 2件：2%机会阻挡近身攻击 | 2件：每次攻击增加2点生命 |
| 3件：增加32点防御，5%机会施放Fireshot | 3件：增加20点Health，增加12点远距离伤害 | 3件：3%机会阻挡近身攻击，增加2点防御 | 3件：每次攻击增加5点生命 |
| 4件：增加48点防御，10%机会施放Fireshot | 4件：增加40点Health，增加20点远距离伤害 | 4件：4%机会阻挡近身攻击增加6点防御 | 4件：每次攻击增加10点生命 |

### 套装名称：Air of Illicor

| Illicor'sRing | Illicor'sAmulet | Illicor'sBeadedHauberk | Illicor'sStaff | Illicor'sSpellbook |
|---|---|---|---|---|
| 基本属性：要求Intelligence12 | 基本属性：要求Intelligence15 | 基本属性：防御30，要求Intelligence18 | 基本属性：伤害60～80，要求Intelligence20 | 基本属性：要求Intelligence24 |
| 1件：增加10点魔法 | 1件：最大Nature-Magic伤害增加1点 | 1件：增加5点防御，4%机会施放Zap | 1件：增加1点Nature-Magic技能 | 1件：增加Nature-Magic魔法伤害1% |
| 2件：增加17点魔法增加5点防御 | 2件：最大Nature-Magic伤害增加2点 | 2件：增加10点防御，6%机会施放Zap | 2件：增加1点Nature-Magic技能 | 2件：增加Nature-Magic魔法伤害2% |
| 3件：增加31点魔法增加10点防御 | 3件：最大Nature-Magic伤害增加4点 | 3件：增加20点防御，9%机会施放Zap | 3件：增加2点Nature-Magic技能 | 3件：增加NatureMagic魔法伤害3% |
| 4件：增加59点魔法增加15点防御 | 4件：最大Nature-Magic伤害增加8点 | 4件：增加35点防御，13%机会施放Zap | 4件：增加2点Nature-Magic技能 | 4件：增加NatureMagic魔法伤害4% |
| 5件：增加115点魔法增加20点防御 | 5件：最大Nature-Magic伤害增加16点 | 5件：增加55点防御，20%机会施放Zap | 5件：增加3点Nature-Magic技能 | 5件：增加NatureMagic魔法伤害5% |

### 套装名称：Kit of Kajj

| Kajj'sBreastplate | Kajj'sGauntlets | Kajj'sHelm | ClawsofKajj |
|---|---|---|---|
| 基本属性：防御80，要求Strength18 | 基本属性：防御6，要求Strength18 | 基本属性：防御8，要求Strength20 | 基本属性：伤害53～73，要求Strength22 |
| 1件：增加1点力量，增加5点防御 | 1件：增加5点防御 | 1件：增加1点近战技能 | 1件：每次攻击偷取2点Health |
| 2件：增加2点力量，增加10点防御，2%机会闪避攻击 | 2件：增加10点防御 | 2件：增加1点近战技能 | 2件：每次攻击偷取4点Health |
| 3件：增加3点力量，增加25点防御，4%机会闪避攻击 | 3件：增加15点防御 | 3件：增加2点近战技能 | 3件：每次攻击偷取7点Health |
| 4件：增加4点力量，增加50点防御，6%机会闪避攻击 | 4件：增加20点防御 | 4件：增加2点近战技能 | 4件：每次攻击偷取12点Health |

### 套装名称：Solov's Inventions

| Solov's Ward | Solov's Bow | Solov's Spellbook |
|---|---|---|
| 基本属性：防御8，要求Intelligence20 | 基本属性：范围12，伤害65～75，要求Intelligence20 | 基本属性：要求Intelligence20 |
| 1件：增加1点Intelligence，5%机会施放Fireball | 1件：最大Combat Magic伤害增加4点 | 1件：本魔法书中火系魔法消耗减少10% |
| 2件：增加2点Intelligence，10%机会施放Fireball | 2件：最大Combat Magic伤害增加6点 | 2件：本魔法书中火系魔法消耗减少20% |
| 3件：增加4点Intelligence，20%机会施放Fireball | 3件：最大Combat Magic伤害增加8点 | 3件：本魔法书中火系魔法消耗减少40% |

### 套装名称：Demlock's Compendium

| Demlock's Ring | Demlock's Amulet | Demlock's Spellbook |
|---|---|---|
| 基本属性：要求Intelligence22 | 基本属性：要求Intelligence24 | 基本属性：要求Intelligence26 |
| 1件：增加1点Intelligence | 1件：增加1点Combat Magic技能 | 1件：增加Combat Magic魔法伤害1% |
| 2件：增加2点Intelligence，增加30点Health | 2件：增加1点Combat Magic技能 | 2件：增加Combat Magic魔法伤害2% |
| 3件：增加3点Intelligence | 3件：增加65点Health | 3件：增加1点Combat Magic技能 |

### 套装名称：Clockwork Posture

| ClockworkCrossbow | ClockworkBoots | ClockworkStaff | ClockworkAmulet |
|---|---|---|---|
| 基本属性：范围15，伤害75～85，要求Dexterity22 | 基本属性：防御10，要求Dexterity24 | 基本属性：伤害90～110，要求Dexterity24 | 基本属性：要求Dexterity25 |
| 1件：增加5点范围伤害 | 1件：增加1点Dexterity | 1件：增加1点范围攻击技能 | 1件：增加15点Health |
| 2件：增加10点范围伤害，每次攻击偷取2点Health | 2件：增加2点Dexterity | 2件：增加1点范围攻击技能 | 2件：增加20点Health |
| 3件：增加15点范围伤害，每次攻击偷取4点Health | 3件：增加3点Dexterity | 3件：增加2点范围攻击技能 | 3件：增加30点Health |
| 4件：增加20点范围伤害，每次攻击偷取6点Health | 4件：增加4点Dexterity | 4件：增加2点范围攻击技能 | 4件：增加50点Health |

## 《无尽的任务》——一个神话的终结



沉睡者克拉夫，是《无尽的任务》诺拉斯世界中一条有着众多传奇故事的水晶龙。在那个世界里，龙族有着一个种族内的严格规定：具备不同精神元素的两条龙严禁婚配，否则将给世界带来无尽的灾难。这条规定被龙族世世代代严格地遵守了数百万年，直到有一天，两条具备不同精神元素的龙违反了这条规定，于是克拉夫诞生了。

他是一条无比强大，没有任何仁慈之心的水晶龙，刚出生便吃掉了自己的父母，随即对龙族展开了毁灭性的屠杀。不过最终，龙族元老院的元老们在龙族的创造神薇仙的帮助下，将克拉夫用神力使其永久沉睡，封印在某个洞穴深处，并且元老院派出4名龙族最强的战士担当守护者，以防止有任何生物将其唤醒，这就是沉睡者名字的由来。

地球历2003年11月16日，60余名自称Silent Oracle公会成员的非龙族生物，来到了沉睡者长眠的地方，他们不顾守护者的劝阻，将4位守护者一一刺杀，唤醒了沉睡者。苏醒后的克拉夫完全没有把这些小东西放在眼里，他一心只想找龙族长老复仇，但他很快发现自己低估了这些非龙族生物的力量，他不得不使出浑身解数试图清除眼前的障碍，那是一场漫长而激烈的战斗，最终克拉夫恐惧地发现，自己竟然离死亡越来越近……终于，在一声撕心裂肺的长嚎之后，他那庞大的身躯重重摔在地上，化为了无数晶莹剔透的粉尘，随风而逝。

据悉，这是全世界EverQuest玩家第一次杀死这条几乎无敌的龙，在4年来的时间里，无数为了财宝及名誉的冒险者们试图唤醒并击败他，但这是连龙族也无法与之抗衡的沉睡者，冒险者们最终成为了他的食物。这个神话在今天被终结了，沉睡者克拉夫成为了诺拉斯大陆的历史，Silent Oracle的勇士们将被永远记入史册。

## 《天骄》争霸赛32强帮派名单揭晓

11月25日，《天骄》第二届帮派争霸赛历经19天、数百场的激烈战斗后，初赛已告一段落。第二阶段的32强比赛即将开始。比赛还是按照淘汰赛的形式一决胜负，谁是最后的霸主，只有到决赛才能见分晓。下面公布进入32强的帮派名单：

| 帮派名称 | 帮主名 |
|---|---|
| 梦想仙都 | 死神降临 |
| 日月神教 | nihui |
| 天缘 | 孙鹤岩 |
| 名剑 | 冬雨 |
| ★刀 ∮ 剑 ∮ 盟★ | xiaoze |
| 梦幻天涯 | 笑谈 |
| 侠义天下 | sexyboy-yang |
| 狂龙傲凤 | 随心 |

| 帮派名称 | 帮主名 |
|---|---|
| 乱世知音平天下 | 侠客木子一朗 |
| 六道轮回 | 秋水长天 |
| 【铁血战盟】 | 狱之火 |
| 神洲风云 | 幻天尊 |
| 【义豪★龙宫】 | 舞少 |
| 中原战队 | @练恋练@ |
| 世家族 | 龙布诗 |
| 《梦之彝族》 | 降龙无敌 |
| 英雄盟 | 情人船 |
| 〓聚义盟〓 | 马路大 |
| 观月阁 | 雪寒梅 |
| 逍遥居 | ★任狂★ |
| 归隐居 | 新魅力-格狼 |
| 【圣域の清风堂】 | 3D狼行天下-459 |
| ロ天地三界ロ | $票票 |
| ★明月照秦关★ | aa11166 |
| 风寒剑阁 | 寒冰穿心 |
| 血龙阁 | 龙涯44 |
| 天下无双 | 天龙之心 |
| 天下会 | 心哇哇凉呀 |
| 彩云之南★情☆深 | ♁心有千千结♁ |
| 家园 | 〖霸王〗项羽 |

| 网游大市场 |
|---|
| **神之领域（诺肯）** |
| **书籍类** |
| **法师** |
| 冰箭术 30 000~50 000 |
| 碎石弹术 80 000~10万 |
| 燎原之火 40 000~60 000 |
| 冰弹术 10万~12万 |
| 雷球术 13万~20万 |
| 瞬间移动 40万 |
| **战士** |
| 烈焰斩 60 000~10万 |
| 破裂斩 15万 |
| **武道家** |
| 格斗之道 10万~12万 |
| 魔物之术 10万~12万 |
| 碎尘踢击 20万 |
| **圣职** |
| 魔法护盾 90 000~10万 |
| 生命力恢复术 20万 |
| 愈全术 50万 |
| 护盾术 100万 |
| **首饰衣服类** |
| 迎风耳环 10万~15万 |
| 卡沙臂环 15万~18万 |
| 41级神佑男战士衣服 30 000 |
| 41级神佑女战士衣服 30 000~40 000 |
| 41级神佑男武道装 13万~14万 |
| 41级神佑女武道装 30 000 |
| 41级神佑女圣职衣服 25万~29万 |
| 41级神佑男圣职衣服 10万~12万 |
| 41级神佑男巫师袍 20万~25万 |
| 41级神佑女巫师袍 18万~26万 |
| **毁灭类武器** |
| 毁灭小刀 25万~30万 |
| 灭亡小刀 40万~50万 |
| 毁灭之杖 30万~35万 |

| 台湾省网游排行榜（11月下旬） | |
|---|---|
| 1 | 仙境传说 |
| 2 | 天翼之链 |
| 3 | 天堂 |
| 4 | 童话 |
| 5 | 神话 |
| 6 | 吞食天地 Online |
| 7 | 暗黑破坏神 |
| 8 | 神之领域 |
| 9 | EI Online |
| 10 | 天堂II |
| 资料来源：游戏基地 gamebase | |

| 韩国网游排行榜（11月下旬） | |
|---|---|
| 1 | 天堂II |
| 2 | 仙境传说 |
| 3 | 天堂 |
| 4 | 天翼之链 |
| 5 | Maplestory |
| 6 | A3 |
| 7 | 巨商 |
| 8 | 奇迹 |
| 9 | Corum Online |
| 10 | Seal Online |
| 资料来源：gamemeca 网站 | |

| 云网销售风云榜（11月下旬） | |
|---|---|
| 1 | 网易一卡通（精灵/大话） |
| 2 | 网星（魔力/轩辕剑）直充 |
| 3 | 盛大网络游戏卡 |
| 4 | 仙境传说（RO）网络游戏卡 |
| 5 | 华义 WGS 游戏卡 |
| 6 | 破天一剑网络游戏卡 |
| 7 | 征服 Conquer 游戏卡 |
| 8 | 天堂网络游戏卡 |
| 9 | 天骄网络游戏卡 |
| 10 | 奇迹（MU）网络游戏卡 |
| 资料来源：游卡销售网站云网 | |

## 网游新动态

| 游戏名称 | 升级版本 | 更新时间 | 更新内容 |
|---|---|---|---|
| 《可乐吧》 | 心动社区 | 11月26日 | 开放集休闲游戏、角色养成、兴趣团队、主题聊天以及网上购物和交易于一体的综合性平台，为用户提供富有吸引力的互动世界。 |
| 《冰风传奇》 | 极地冰湖版 | 12月10日 | 开放防盗随机软键盘、全新游戏界面、机械身体必杀技、极地冰湖新怪、神秘的化妆盒和变身盒以及对游戏机制的调速和增添。 |
| 《破天一剑》 | - | 11月26日 | 开放游戏窗口模式。 |
| 《西游伏魔录》 | 正式收费 | 11月26日 | 正式开始收费。 |

热点追踪

# “魔剑”运营黯影逼近?




■本刊记者 小乱

## 玩家投诉——《魔剑》故障频繁

11月8日，一名名为“圣域守护者”的读者在晶合后院发表的文章引起了极大反响，也引起了我们的注意。这篇文章的题目是：**魔剑的玩家绝望了，请求大软为我们说句公道话。**


天人互动关于10月8日停机事件的道歉信。

**下面是我们节选的文章部分内容：**

我是《魔剑》的玩家，《魔剑》是一款很有特色的网络游戏，自从天人互动代理了这款游戏以来，它给我们带来的痛苦远远大于游戏本身所给我们的乐趣。

免费期间，登录服务器和游戏服务器经常出现无故当机的情况，据天人互动的客服解释，是由于游戏程序设计上的问题。之后连续升级的几个版本，在版本内容上都写着提高服务器稳定性和登录服务器稳定性。当时登录服务器出现的问题确实解决了一些，现在登录服务器出现当机的情况已经少了很多。但游戏服务器却越来越糟糕，每升级一个版本，都会出现很多新Bug，稳定性更差。由于是免费阶段，我们也不好说什么，只有忍了。

10月8日，《魔剑》开始收费，但因为计费系统的问题，无论玩家是否充值，都同样可以进入游戏，使已经充值的玩家感觉到非常不公平。更让人痛恨的是，原本以为收费后可以减少服务器出现的各种问题，但根本不是那样。游戏服务器经常无故当机，当机后几乎每次都要回档，少则2小时，多则4到8小时，也就是说，只要一当机，玩家一天的努力就全都白废了。而且在玩家要求赔偿的时候，天人互动却根本没有人回应。11月5日，天人互动发布公告说服务器IDC维护两天，我们本以为在两天的维护以后，情况会有所好转，结果却是服务器更差了。很多玩家都无法登录服务器，8个服务器中，能够进入游戏的总人数还不到600人。许多玩家在官方论坛中发帖问客服是怎么回事，但没有一个人出来解释。

两天的停机时间，有很多玩家损失是相当严重的，我和我朋友的城都没有了，还有很多人的城和店都因为无法维护而消失——那是很多人辛苦了几个月才建立起来的，现在根本不知道要怎么办才好。

我们实在难以忍受下去了，《魔剑》这样一个好游戏，可能会被天人互动逼走所有的玩家。敬爱的小编们，我希望你们看到这些话的时候，帮我们向天人互动讨回公道，问他们是否已经放弃了《魔剑》。如果是，当初他们为什么要代理一个那么好的游戏而现在却要亲手毁了它？谢谢了！

见到这篇文章后，我们非常震惊，那么，事情真的已经到了如此严重的地步吗？

8日下午15时，我们登录《魔剑》官方论坛的客户服务专区，果然看到非常多的以玩家投诉为主题的帖子，要求解释服务器无法登入、卡号、回档等问题，但无客服人员回复。

在其首页上，我们发现了12:24官方对于此事的道歉信，全文如下：

由于IDC调整造成的游戏服务器停机以及目前登录服务器无法登录，我们首先表示诚挚的歉意。

目前技术人员正在全力调整登录


天人互动公司门上的铁将军。

服务器，相信可以尽快恢复正常。

另外为了最大限度地弥补给玩家造成的损失，我们将从今天开始实行免费游戏1周直到下周5。

在服务器停机期间由于没有维护费导致建筑或雇员降级或消失的玩家请将游戏账号、建筑主人名称和损失的详细状况发到csr@biggamer.com，我们将在晚些时候进行赔偿。

19:44，客服代表24发布主题帖宣布登录服务器调试完毕并开始回复玩家的提问，论坛局面相对稳定。

接下来的几天内我们一直关注《魔剑》官方论坛的客户服务专区，每天都有玩家反映无法登录、回档、卡号等问题，客服代表一般都能及时地作出回应，但有一部分玩家的问题一直没有解决。

这时有玩家指出，官方承诺的免费游戏一周根本就没有兑现，因为《魔剑》这款游戏只发行了月卡，停机、当机以及道歉信中提及的免费游戏时间在包月时间内仍是正常扣除天数的。也就是说，只有未充值的帐号才能够享受到官方补偿给玩家的免费游戏时间。

11月19日，我们试图拨打客服电话直接询问服务器频繁出现问题的原因，出乎意料的是，客服电话010-84985920、84985921均无人接听，拨打天人互动的总机也无人接听。我们心中的怀疑越来越强烈——天人互动究竟怎么了？《魔剑》究竟怎么了？

## 天人互动——公司空无一人

根据我们的消息，天人互动公司已经由原来的北京亚运村汇欣大厦搬至其投资方高阳科技（北京）办事处所在的大楼。在新办公室所在大楼的电梯里，我们还在猜想天人互动会如何为自己辩解。但令人大吃一惊的是，当我们来到天人互动公司门口的时候，看到的竟是空无一人的景象。

打卡钟的灯还亮着，传真机的灯还亮着，打印机的灯还亮着，正对着大门口的墙上还挂着魔剑作战中心的大幅海报，门上一把锁告诉所有的人——室内无人。

一切看起来都像是一间刚下班的公司，但我们的手表上清清楚楚地显示，现在是11月20日星期四上午10:44！

也就是说，本应正常上班的时间，天人互动却没有任何人在岗，包括客户服务人员——这也解释了为什么我们拨打客服电话及公司总机均无人接听的原因。

通过对同一楼层其他办公室的询问，高阳科技其它部门的人员均表示已几天没看到天人互动公司的员工出现，高阳科技（北京）办事处也表示不清楚天人互动的情况。

无奈，我们只能怏怏而返。

## 采访员工——回答欲言又止

接下来我们开始了寻找天人员工的工作，但大部分都表示自己已经离开了天人互动，对于《魔剑》出现的问题无法回答。辗转几次后，终于有一位市场部人员接受了我们的电话采访。

**问：请问您现在还在天人互动吗？**

答：可以说是，也可以说不是，我近期就要离开。你有事可以问我，但我并不能保证给你满意的答复。

**问：有读者反映《魔剑》这款游戏经常出现服务器当机、回档、卡号等现象，这是真的吗？**

答：确实有这样的问题，而且这些问题从游戏一开始测试就有。

**问：您能解释一下这是为什么吗？**

答：我一直做市场部的工作，对技术部的工作不是特别了解。但我可以就我知道的向你解释一下。



《魔剑》大幅海报和空无一人的办公室。

《魔剑》这款游戏不同于其他网络游戏，基本上说，它的世界设定是非常复杂而庞大的，整个世界基本上是由玩家自己动手创造的，每一个城市，每一个店铺，甚至每块石头、每棵树都是由玩家决定是否存在的。这样的设定使这款游戏在玩法上与其他网络游戏的单纯打打杀杀或聊天交友区别很大。所以我们一直认为，《魔剑》是非常好的一款游戏，也正因为这样的感觉，所以我们才决定代理这款游戏。

但这样复杂的世界设定却带来了很严重的问题——由于美国的开发商在程序设计上能力有限，它的底层程序并不能支撑这么复杂的结构，导致Bug的大量出现，而且很多Bug是相当致命的。

玩家经常会说《魔剑》的服务器不好，其实并不是这样的。服务器的硬件部分很先进，而且承载力也相当强，但程序本身是有漏洞的。可以这样讲，当机等问题的出现不是因为硬件设备出现问题，而是软件，也就是游戏的服务器端程序出现了问题，导致硬件部分当机。

在测试初期，我们一直为消除这些程序上的故障而努力，但却相当困难。我们的技术人员一直在不停地与美国研发商交流，希望能解决问题，但美国研发商也是心有余而力不足。其实天人互动这边的技术人员已经是非常优秀的了，他们甚至解决了一些美国研发小组都无法解决的难题，但却还是无法从根本上解决问题。

另外，欧美地区的研发商对于中国网络游戏的现状了解也不是很多，对于大量的上线人数估计不足，也是很重要的原因。

**问：那测试期到现在，情况都没有改观吗？**

答：其实现在与测试期相比，已经解决了很多问题。在测试期时甚至会出现一些很可怕的问题。比如说，在这个世界里的任何一个玩家去利用一个众所周知的Bug，就可以轻易地使服务器当机；再比如说，有一些城市只要有玩家进入，就会马上导致该名进入的玩家卡号。

而现在这些问题已经基本不存在了，但很遗憾，经常是一次停机改好了一些Bug，开机后又会发现另外一些新的Bug。其实我们的技术人员真的已经很敬业了，有时我们看论坛上玩家指责的帖子，经常会为技术部的人员感到委屈。

**问：那在决定收费的时候，这些问题也都存在吗？**

答：是的。

**问：那为什么还是决定收费了呢？以这样的服务根本不应该开始收费的。**

答：这是公司的决定……

**问：那么，现在天人互动究竟发生了什么事，为什么员工会纷纷离开？**

答：这个问题，还是有一定原因的吧，只是我不便回答。

**问：那能问一下您为什么准备离开吗？**

答：我在这个公司快3年了，当然是不想离开，不管怎么说我们对这个公司都是有感情的，但现在不得不离开，我只能说这么多。

**问：那在您看来，《魔剑》这款游戏的未来会怎么样？**

答：《魔剑》这款游戏还是相当不错的，美国方面也积极地着手解决，我想还需要一定时间吧。而且美国研发小组现在已经在开始《魔剑2》的研发工作，应该在不久以后就会出资料片。

**问：很感谢您接受我们的访问。**

答：不用谢，其实因为一些原因，我没有办法全部回答你的问题，但还是希望玩家能够再给天人互动一些理解吧。

## 《魔剑》——明天路在何方

深夜11点，记者再次来到《魔剑》官方论坛的客户服务专区。

和记者这一段时间观察到的一样，这里还有一些玩家在线，也还有客服人员在线。

玩家们依然历数着自己的问题，他们中甚至有些人已经等了半个多月了，但问题还没有解决；有些人就在等待处理的时候，包月的天数就已经消耗殆尽了；还有一些玩家，他们辛苦在游戏中建立的城邦和店铺等已经消失了，也就是说，几个月的努力全部化为泡影；还有很多很多……

客服人员在深夜依然能见到回帖的痕迹，记者真的很佩服他们的敬业，因为他们虽然是在家里，却还在坚守岗位。只是他们的回答大部分是：请将您的问题严格填写，提交到CSR@biggamer.com这个信箱。至于提交后是否会处理，要多久会处理，我想他们也不知道吧。

**一位玩家在论坛上发表的帖子让我几欲泪下：**

我是一个《魔剑》的热心玩家，平时也常来这里转转，但是从不发贴，因为我懒。玩《魔剑》两个月了，考虑再三，我还是决定离开。

《魔剑》是个好游戏！这里的人都这么说。但我决定离开，可能是由于我真的不适合玩《魔剑》这种高级的游戏。

我可以算得上一名半职业玩家，玩过几乎所有的网络游戏。我玩《魔剑》两个月，练了3个武士、1个游侠、1个十字，高的是一个武士58级和十字45级。如果说要我给《魔剑》作一个评价的话，就是：《魔剑》现在还不是一个很成熟的游戏，游戏的很多地方都有缺点。虽然我可以相信天人公司会慢慢改好，但是很遗憾，我已经等不到那一天了。

如果要怪天人公司的话，就应该怪天人公司最开始派出去试玩《魔剑》的人，因为他们不用心体会。不用大量的时间和精力是不能够发现《魔剑》实际上可以说是一个半成品的事实。

建议不用说了，反正说了也没用。

我玩《魔剑》最郁闷的一件事是用一个弩战士吃了一个狼人石头，因为我看见狼人的说明里写的是“不能与其他变身效果叠加”。可是我变了狼人之后发现不能用任何姿势和技能，等于是个废物。我很愤怒，姿势和技能也叫“变身效果”吗？打电话问客服，客服说主页很久没更新了，就这样，一个40多级的号就废了。

玩网游这么久了，发现一个小规律——凡是主页很久没更新，就证明官方已经不再重视了，离关门就不远了。《孔雀王》、《天使》都是这样的。

我想，如果等到《魔剑》真正成熟的一天，我一定会回来的。

在看到这些时，记者开始犹豫——如果玩家知道了天人互动目前的状况，该会是一种怎样的绝望？

但另一种信念促使记者动笔写下这篇文章——玩家有权知道真相。P

**天人互动大事记：**

| 日期 | 事件 |
| --- | --- |
| 2001年01月 | 天人互动软件技术有限公司注册成立； |
| 2001年03月 | 天人互动与Activision、Eidos、Interplay、Virgin分别签署引进产品的相关文件； |
| 2001年06月 | 天人互动与日本株式会社SEGA在北京签署PC产品合作协议，天人互动成为SEGA中国大陆唯一合作伙伴，同时宣布双方结成在中国大陆市场的战略合作关系； |
| 2001年08月 | 汉化完成SEGA经典游戏产品《樱花大战》系列并推向市场； |
| 2001年10月 | 签署《梦幻之星》网络游戏（中文简体版）版权协议； |
| 2002年01月 | 签约代理3D网络游戏《魔剑》(Shadowbane)； |
| 2002年11月 | 《魔剑》内测服务器正式开通。 |
| 2003年04月 | 《魔剑》正式开始外部测试。 |
| 2003年10月08日 | 《魔剑》开始收费 |

# 《破天一剑》
## 全新装备入手指南

■北京 兔兔







全新的巳灵星上有着可以看见远方的人极和午灵的美丽码头，有着沙漠般荒凉又神秘的广阔平原，还有阴森恐怖的金蛇魔宫，有大批强悍的蛇形怪物……这一切无不令人神往，更重要的是《破天一剑》新开放了巳灵星后，随之而来的还有一套更加令人垂涎的全新顶级装备——光天/天王装备。

别急，下面我就将打造这套极品装备的方法交代出来，请各位朋友照方抓药吧。

**光天刀：** [+7以上飞天刀]+天瑝珠(3)+海瑝珠(3)+土瑝珠(3)+神瑝珠(3)+破天玖玉(3)+蛇神露(3)+破天币100 000

**光天斩：** [+7以上飞天斩]+天瑝珠(3)+海瑝珠(3)+土瑝珠(3)+神瑝珠(3)+破天玖玉(3)+蛇神露(3)+破天币100 000

**光天斧：** [+7以上飞天斧]+天瑝珠(3)+海瑝珠(3)+土瑝珠(3)+神瑝珠(3)+破天玖玉(3)+蛇神露(3)+破天币100 000

**天王袍：** [+7以上达摩袍]+天瑝珠(1)+海瑝珠(1)+土瑝珠(1)+神瑝珠(1)+破天玖玉(1)+蛇神露(1)+破天币60 000

**天王巾：** [+7以上达摩巾]+天瑝珠(1)+海瑝珠(1)+土瑝珠(1)+神瑝珠(1)+破天玖玉(1)+蛇神露(1)+破天币60 000

**天王甲：** [+7以上达摩甲]+天瑝珠(1)+海瑝珠(1)+土瑝珠(1)+神瑝珠(1)+破天玖玉(1)+蛇神露(1)+破天币60 000

**天王靴：** [+7以上达摩鞋]+天瑝珠(1)+海瑝珠(1)+土瑝珠(1)+神瑝珠(1)+破天玖玉(1)+蛇神露(1)+破天币60 000

**天王腰带：** [+7以上达摩腰带]+天瑝珠(1)+海瑝珠(1)+土瑝珠(1)+神瑝珠(1)+破天玖玉(1)+蛇神露(1)+破天币60 000

**天王护腕：** [+7以上达摩护腕]+天瑝珠(1)+海瑝珠(1)+土瑝珠(1)+神瑝珠(1)+破天玖玉(1)+蛇神露(1)+破天币60 000

**天王护腿：** [+7以上达摩护腿]+天瑝珠(1)+海瑝珠(1)+土瑝珠(1)+神瑝珠(1)+破天玖玉(1)+蛇神露(1)+破天币60 000

**天王戒指：** [+7以上达摩戒指]+天瑝珠(1)+海瑝珠(1)+土瑝珠(1)+神瑝珠(1)+破天玖玉(1)+蛇神露(1)+破天币60 000

**天王佩：** [+7以上达摩佩]+天瑝珠(1)+海瑝珠(1)+土瑝珠(1)+神瑝珠(1)+破天玖玉(1)+蛇神露(1)+破天币60 000

打造光天武器还是要去拜托午灵庄里的冯铁匠，而装备则要找秋荻才能完成，打造过程中所需要的重要物品蛇神露的配方是"血腥之信(1)+地龙爪(1)+魔铃蛋(1)+触手(1)+天仙水(1)+金子(1000)"，凑齐这些物品后在巳灵星上找蛇药商就可以打造了。

得到了新武器装备的锻造方法，接下来就该去准备材料了。达摩装备就不需要我多说了吧，相信大家应该已经很熟悉把它们弄到手的方法了，但大家肯定注意到还有一些东西是我们以前没见过没听过的，这些东西就需要在巳灵星上打怪才能得到了。

要小心的是，巳灵星上的怪物都是十分凶猛的，在金蛇迷宫第5层中，怪物等级达到了60级～70级之高，去那里的玩家要千万小心，被3只以上的怪围上可就……不过越危险的地方得到的东西往往越有价值，毕竟不入虎穴，哪来的虎宝宝呢？

这套新武器装备的威力和之前大家手里的东西自然是不可同日而语的，所以价值也非常可观，要想打造出这样一批极品装备，大家还要多多努力收集钱财和材料才行啊！



画龙点睛

# 小谈《凯旋》物品交易

■上海 光光

几乎每款成功RPG网游都有一套稳定的虚拟物品交易法则，与其说是法则，倒不如说是由玩家约定俗成的一种交易标尺。由于游戏内容、物品道具、世界观等各方面差异，不同的游戏自然交易方法也不尽相同。在此针对《凯旋》这款网游的自身特点，结合笔者真实的游戏经历与调查，对《凯旋》物品交易浅谈一二。

## 市场介绍

既然是交易，即使是游戏中的虚拟交易也同样遵循真实的市场规律。玩家之间的虚拟交易，约7成以上为"货币VS物品"交易，其余3成为"物品vs物品"交易。何谓《凯旋》中的货币？若仅以虚拟金币为主，则市场不够完整。目前市场交易的货币是以宝石为主，金币为辅，其中交易量最大、用途最广的当数凯旋宝石。从普遍的市场反应来看，金币很多时候是在买方无凯旋宝石的情况下使用。究其原因在于凯旋宝石有掉宝率高、合成容易、使用广泛等特点，其拥有的提升魔法属性等级的功能在游戏中也深受玩家青睐。正是由于凯旋宝石的广泛普及，即使是垃圾属性砸上几颗也不会觉得可惜，因此素有"鸡肋"之称。此外，神圣宝石和超级凯旋宝石也因其稀有的掉宝几率成为默认的高级货币，三者关系可类比国际市场英镑、美元与日元（这里仅作比喻）。玩家在进行交易的过程中，物品通常惯以宝石定价，例如："出售精神200+双防加物获神圣戒指，只卖10凯，要的M" 诸如此类的喊价方式比比皆是。在排除各种意外因素（例如国庆黄金周打迷你Boss掉宝等）影响物价的前提下，这里简要介绍一下稳定时期用于交易的货币兑换价格：

1凯旋宝石≈25万金币（目前波动到30万）

1超级凯旋宝石≈7～8凯旋宝石≈175万～200万金币

1神圣宝石≈18～20凯旋宝石≈450万～500万金币

红宝石和金刚石等其他宝石通常不作交易货币，偶尔出现在交易中一般为买卖双方对争议价格的折衷兑换。

## 卖方指南

对于在《凯旋》中交易经历少、市场经验不多的玩家，在准备出售物品以获利之前，提出以下建议：

### 1.研究物品卖点，知其现状与潜力：

当手中有物品准备出售时，首先自己必须清楚该物品价值何在，只有当物品具备超乎常规的吸引力时才会出现肯出高价的买家。例如：115装备、3属性以上10级装备、双攻武器（魔或物）、双攻项链等。此外，适用于中级职业的6级以上属性物品也有一定的市场空间，但价格普遍偏低。如双物炎龙剑、双魔幸运杖等属性诱人的中高装备。在了解欲售物品的卖点后，应找到适用群体，根据该群体的支付能力来喊价。需要注意的是，出售物品分初品和成品两种，其卖点也不尽相同。比如，双物加必杀均为LV1的麒麟牙其价值在于属性和升级潜力，属初品，价格波动空间很大；而双物加必杀LV7或以上的麒麟牙，其价值在于属性好、等级高，并内含所使用宝石的价值，属成品，起价高。



### 2.定价与喊价：



给欲售物品定价是交易成功与否的一大关键。对于不熟悉市场的玩家，自然无法像老鸟般做到"看物即定"，因此，定价必须建立在了解市场行情的基础之上。这里介绍两个方法：1.关注并研究贸易频道中相同或相近物品的价格，尽量多取数据，然后在折衷的基础上适量提高；2.找欲售装备适用角色以外的高等级玩家请教价格。由于高级老鸟经验

丰富，同时物品本身对其吸引力不大，因此他们的给价比较公平，在参考的基础上再自行调整。给成品定价时，应当了解该物品及其属性提升的相对安全点，以此为界，价格差别甚大。以魔攻手镯为例，LV6的已成主流，因此，LV5与LV6差价约7～10凯旋宝石，而LV6～LV7则差价大于20凯旋宝石。



在确定出售价格之后，便可开始喊价。喊多少，怎么喊，到哪里喊，也有学问。喊出的价格切忌等于自己的心理承受价（即定价），往往应比定价适量高出，这样在经过买卖双方的讨价还价之后，实际出售也不会偏离定价太远。要慎重的是，加价切不可过多，若成天价，则买方闻价却步，任你喊破喉咙也无人问津。在撰写出售信息时，应该做到：抓住物品的卖点，用简明准确的描述和坚定诚挚的语气来吸引顾客。例如："出售蓝法极品‘双魔加攻成LV1圣者杖’，仅售6神圣，识货者来，先M者卖，非诚勿扰！！！"个中意味读者自行体会。

**3.交易过程：**

等待买方的过程或长或短，但只要所售物品确实物有所值，即使价格偏高，也不用担心无人问津。当有玩家开始咨询并讲价时，应当注意不可操之过急，对方若一时没有消息，不可反复联系，避免反客为主。要给买方还价的机会，并从对方言语中判断其购买欲望，即时分析物品行情，若长时间无人过问，则考虑主动降价或暂时搁置。

## 买方指南

**1.分析需求，统计资产：**

作为买方，首先必须分析自己的角色状态，对目前和将来的发展有个明确的目标，然后根据此目标找到需求所在，有目的地购买物品，切忌“见利忘本”，重复购买同类极品，难做取舍。基本理念很简单，尽量做到关键物品（如武器、项链和手镯等）极品各一，然后在有条件的情况下考虑后备。当决定了所要购买的物品类型，便可草定物品性质——双物、双魔、双防、115双攻、初品或成品等。一定要做到有的放矢，才能在各种纷繁错乱的出售信息中按需索求。

与卖方一样，作为买家，事先应该根据自己目前的资产（各种宝石、金币或闲置装备等）给自己所求物品定出最高价位（即心理底价）。购买中如果无法达成共识，高于此价，则果断放弃，不可一时冲动自酿苦果。

**2.寻卖方式：**

准备就绪之后，开始寻找卖方。进入贸易频道收集信息是最为简便快捷的方式，然而，各种物品的出售与求购信息更新极快，如何才能从容地寻找合适的卖方呢？这里教给新手一个比较实用的方法：进入贸易频道之后，将聊天信息栏拉至屏幕上端，当滚滚信息排满一屏时，点击停止，从上至下逐一筛选。遇到无关信息，在发送者名上单击右键，回车确定，则屏蔽该玩家的信息。取消停止滚动，然后再次筛选。由于贸易频道中往往同一个人会反复发出信息，因此，几次筛选过后，大部分余留信息均与自己有关，此时便可冷静地寻找自己心仪的物品了。据笔者经验，贸易频道中的求购信息往往容易落空，因此，在没有找到卖方的情况下，优先考虑到人流量大的4个仓库进行不定时的呼喊求购，单次时间不宜过长。在没有结果的情况下，最后考虑进入贸易频道求购，说词中要注意表明购买诚意，写明求购物品要求，但切忌给出具体出价。例如："求购：双物115牙牙，初品成品均可，看货开价，诚心所购，天价勿扰！"

**3.讲价策略：**

如果进入与卖方商议价格的阶段，则意味着求购之路已近尾声，也是关键时刻的到来。首先看货，小技巧是迅速记忆物品状态，买方主动点击取消交易。切勿"流连忘返"丧失主动。笔者认为，讲价时，买方最好不要首先开价，出价高则亏，低则对方加价，导致谈判进程被动。最好的办法是在卖方开价的基础上往下降价。因为卖方喊价自然偏高，其本身也在喊价中留下了波动空间。很简单的原则即是以自己的心理定价为标准。如果物品中意，则首先声明购买诚意，然后开始讲价。如果对方要价过高，砍价时预留1至2次提价空间，在对方态度坚决的情况下使用。如果仍然无法达成共识，则坚定语气，给出最后出价。这里以一小段玩家的真实对话供读者参考：

**交易物品：双魔7最大5最小3圣者法杖**

买：嗯！是我要的，开个价吧，只要公道，我肯定买，诚意你不用担心！^-^

卖：15神圣！不二价。

买：呵呵，朋友，天价啊！我知道是好东西，但……再给个价。

卖：晕，那你说吧！

买：神圣我不够了，这样，8神圣+4超凯如何？你不亏的。

卖：……3166

买：唉……大家都练得苦，图个方便，再加4超，一共双8，我就这些了，肯卖我就拿钱，不卖也是朋友。^-^

卖：再加2超。

几分钟没反应……

卖：说话呀，不要我走了。

买：不好意思，有人在卖双魔圣者，刚才在问。双8是最后的价了，我也只有这些了。

卖：交易啊！算了，卖给你，以后有好的剑士装备留着卖给我。

卖：^-^那是当然。

随着《凯旋》的游戏进程，会不断有许多新的游戏因素加入，虚拟的市场交易又将如何演变，犹未可知。本文仅以目前和短期内的市场为依据，希望文中所述能对大家有所帮助。P






# 威威

■北京 云笑风

这只名字叫小薇的威威陪我走过了3年的石器之旅。

传说在尼斯大陆里的宠物有两百多种，单从能力上，或者说从数学的角度分析，几乎所有的都比威威强——但是她在加加村抓到的威威却只有一只。

我是一个资深《石器时代》玩家，从琉璃时代一直玩到现在——虽然最近两年我激情消退了很多。我退出了以前的家族，既不怎么练级也不怎么PK了，但坚守一个游戏那么长时间的我，还是应该被称为一个不折不扣的资深玩家。我不愿意改变，因为我觉得我没有时间和精力去学习在另外一个游戏中寻找快乐。

但是，我丢了我最心爱的威威。过程我已经不想再说，如果上天给我机会再来一次的话，我一定不会……遗憾的是，上天不会给任何人重来的机会。

我穿过玛丽那斯村，仔细关注每个PK的队伍，看有没有人带着我的小薇。我没有找到，满世界的狼人、机暴、融宠，我最心爱的小薇在一般人看来，只是一只平凡的甚至有些可笑的威威。虽然我明明知道除了我，没有人会愿意练这只宠，但我还是抱着一丝希望，穿过地城来到雷龙出没的库塔伊洞穴2楼，询问每个人，有没有看见我的威威，毕竟120级的威威在这个时代是不多见的。没有人回答我，连挂机都是高速的石器时代，人人都很沉默，没有人愿意多打一个字来理会一个呆子——其实我清楚，他们都是机器人，不会哭不会笑，更别说和我说话了。

不知不觉，我发现我走到了萨伊那斯岛爱情树下，我毅然决然地点了退出，在确定的时候没有丝毫犹豫，接着我直接关上了显示器，也关上了灯。屋子里一片漆黑，我燃起一支烟。

我又想起她来，我不记得她在我的生命里究竟消失了多久，也许根本就不曾消失过，她的名字——“薇”如此自然地出现，没有丝毫迟疑。

我一生中最美好的4年和她在一起渡过。我相信此生不会再有这样的一个4年给我们挥霍。

记忆里，每个人的过去总是做一些现在看来根本没有意义的事情，而且自得其乐。

刚进校门的时候，就有本系的师兄师姐们给我们开欢迎会，会后师兄师姐们教我们跳交谊舞，说是扫盲。就是那时候，我认识了小薇。老实说，她在人群里不太醒目，仿佛邻家女孩的盈盈笑意里藏着几分顽皮和稚气。可就是那一次的邂逅，我喜欢上了她。

后来，我陪她去看电影、逛街，她陪我去网吧打游戏。日子如同流水一样，她顺理成章地成了我的女朋友。

也许每个人一生总有几个片段在午夜梦回时出现。

大一那年，我们系进入了全民星际时代，结果她学得比我还快，星际争霸打得比我还好，我们寝室被迫和我在一伙的几个哥们在屡战屡败以后，竟然提出了能不能和学校领导申请把我开除，把她调进我们寝室的大胆假设。

大二那年，她常常冲到我们寝室，除了强迫我把被子叠好以外，还异想天开地改变我们寝室所有人的生活习惯。我一再解释，叠被子从哲学上来说，是形式主义的东西，关键的目的是为了哄老婆开心，而你不是他们的老婆，所以他们没必要叠。

大三那年，我开始喜欢上石器时代，她在网吧陪我玩。她抓



了一只威威送给我，还嘱咐我一定要把它养到120级。当时这句话只是个玩笑。我给那只威威取名叫小薇。

大四那年的春天，我和她一起在校园里散步，最后围着那个花园走了一圈又一圈，单是想明年此时不知要与何人，不知要在何处，就足够使我们满腹心事，宁可这样走到永远。

和大多数爱情故事一样，结局是在毕业的时候。她穿越海峡去了遥远的异邦，从此天各一方。不知道谁说过："如果爱情是放风筝，思念只是风筝上的线，而时间和距离是这世上最快的剪刀！"这把剪刀既然能剪断一切，为什么剪不断我的哀愁？

我控制不了我自己，我没有慧剑，斩不了情丝。说起来可笑，也许在接近两年的石器岁月里，我大部分时间都只是活在回忆之中。

在加加村，我想起我带着刚踏上尼斯大陆茫然无知的她去打威威，她第一次成功抓到威威时的欣喜。

在漆黑18我想起，我和她一起挂机时，坐在我身边的她忽然在屏幕上打出"老公我饿了，我们出去吃面吧"，队友们惊诧而羡慕的表情。

她被人欺负了，而我又打不过。我没日没夜地拼命练级，人没空都叫哥们帮着挂我的帐号，就是为了练高了找欺负她的那个混蛋算帐。

去得最多的是萨伊那斯岛爱情树下——主持婚礼的族长还没有问完问题，就开始刷屏说"我愿意"的她是那么可爱，那笑容在心头怎么也挥散不去。那时候她对我朋友说，她感谢《石器时代》，这样她就可以两次嫁给自己最爱的人，真幸福。朋友告诉我时眼里的羡慕和嫉妒到现在我还记得清楚，但如今想起却感觉到无限心酸。那天晚上说了那么多真心的痴心的话，好多我都无意或刻意地忘掉了，也许只有这棵大树还记得。那么多海誓山盟刻在这棵树上，为什么树就不会老呢？



从她走以后，我就开始练那只威威，在她抓来放在我身上一年以后。一年了，威威没有变，还是一级，而她已经不见了。我记得她抓到的时候，转过头笑着对我说——它多可爱，你把它练到120级吧。

这是个虚荣的年代，石器里的每个人都忙着在养那些很酷的宠物，只有我，每次都只带着我的威威。我拼命地练，在很多人惊诧和鄙视的眼神中。威威实在太过卑微了，很多人因为它的卑微也同样认定我的卑微，甚至——因为它的卑微而不许我和他们组队，或是组过以后直接把我飞掉。

但我仍带着它，直到它120级。

它120级的时候我经常痴痴地看着它，就像看着她。

我不敢再多回忆，我怕疼。

其实在故事开始的时候，我们就知道结局，也许我只是一直在骗自己而已。我知道我迟早也要学着长大，我不可能玩一辈子的《石器时代》。我已经失去了小薇，而对于这一切，我无能为力，我抓住的只是记忆的碎片，比如那只叫小薇的威威。也许随着时间的流逝，我会老去，那些可以回忆的痕迹也将渐渐远去。

"岁月不留痕忘了相亲相爱的人，你我也会苍老连相片也看不清，只有你的小东西还放在我的日记本里，红的像火一片枫叶，上面刻着你和我的心……"曾经我们最爱的歌，我以为那是我的未来。而如今的我，却连她唯一留给我的威威都丢失了。

想到这里，我的心好像针扎一样痛，深深的，深深的。

我打开显示器，把《石器时代》彻底地删除掉。我在心里默默地说了一句"再见"，不知道是给谁。

网游半月谈

# 中国互动娱乐产品的深度分销

■河南 王东

很多行业的研究报告告诉我们，在国内的消费品营销领域，生产商在各个区域市场的深度分销能力是其营销成败的最重要因素。我想，在互动娱乐行业里，恐怕还没有什么研究机构或组织进行过大规模的调研，自然也没有这样一个研究报告向我们指出，在这个行业里，运营商在全国各个区域的深度分销能力是否同样是他们营销成败的关键。

但是，哪怕不是最重要的因素，也是非常重要的。按照网络游戏的产品构成，无论点卡也好，月卡也好，消费者的购买周期大部分都低于一个月。也就是说，网络游戏的产品销售也属于快速消费品的范畴，玩家消费一张点卡或一张月卡的周期时间恐怕普遍要低于消费一瓶洗发水或一块香皂的时间。这样，网络游戏的产品营销必然会在很大一个方面遵从快速消费品的一些营销规律。

由于中国的销售渠道非常复杂，终端类型多、分布广、游戏规则不统一等因素，使得大部分厂商（特别是新推出产品的）很难找到有效办法来创建属于自己的品牌在渠道中的良好形象，在渠道中推广的难度会非常大。这样势必使得很多实力弱小的运营商依赖于各种全国总代，利用他们自身在渠道中的良好形象和辐射效应来推广自己的产品。而已经拥有良好产品品牌形象的运营商（比如光通的《传奇3》）的受依赖性会少得多，未来也会有一些更强势的产品出现（比如《魔兽世界》等），这些受依赖性小的运营商当然不会选择全国总代，否则让人笑掉大牙。

运营商一定要正确和冷静地估计自己在渠道中的品牌拉力，该借用他人的力量推自己产品的时候一定要借用，万不可过于乐观估计自己的实力。比如有的门户网站，就是过于乐观估计自己的实力，自己网站的知名度再高，不一定自己的游戏产品在渠道中的品牌拉力就大。所以他们在产品初期运作时，并没有和全国总代合作，造成的结果就是虎头蛇尾。

而一旦新的产品通过初期推广，品牌形象在渠道中的地位上升后，运营商自然逐渐不再甘心让各类总代站在销售链的第一位上。伴随来的就是渠道扁平化，比如很多游戏厂商在初期通过总代的推广获得初步成功后，立刻就很“无情”地把总代抛弃了。自然，商业行为总是追逐利润最大化的，这无可厚非。反而那些明明已经获得良好渠道形象的品牌，却总是不及时抛弃各类总代，不及时地进行渠道扁平，造成的结果就是利润减少，竞争力自然下降，品牌的寿命也缩短——这样的例子很多，大家可以总结一下。

品牌在渠道中的拉力越强，越适合进行渠道扁平，所以我们看到有些非常强势的游戏公司不但抛弃全国总代，也逐渐抛弃掉省代，一步步地把为他们打下江山的“功臣”们甩掉。这样他们面对的最主要问题就是如何深度分销，把品牌在渠道中的拉力最高效地释放出去。

从某种角度上讲，盛大毫无疑问是中国第一个在网络游戏产品方面进行深度分销操作的。逐渐地，一批又一批的强势产品的运营商也会步其后尘。

经销商的英文是“Distributor”，意思是“分销我们产品的单位才是经销商”；在这之前，国内一般把经销商写成“Stockist”，意思是“进我们的货的单位就是经销商”。这种对经销商定位的转变，关键就在“分销”这个概念上，不具备分销能力的“单位”，哪怕进货再多，也不能称为合格的经销商。

几乎所有知名的消费品生产商已经在深度分销领域建立了强大的优势。比如可口可乐、箭牌口香糖等。在这些企业内，衡量销售部能力的一大指标就是“快速分销能力”。所有能读到这篇文章的读者，有兴趣的话可以去调查一下，哪怕你在最偏僻最遥远的小乡镇（甚至在大山里）里不起眼的小百货店，都能见到“箭牌口香糖”的销售。这就是无孔不入的分销能力。如果你有兴趣并且健谈，你可以和百货店的老板攀谈，他会告诉你该口香糖的厂商销售人员平均几天会来拜访一次。箭牌能够这么长时间一直保持世界第一，其强大的令人敬畏的深度分销能力起着至关重要的作用。

不知道网络游戏运营商（特别是推出新产品的运营商）在评价和考核销售部门的指标时是不是也是采取考核WTD（全国加权铺市率）的做法，加权铺市率和加权分销率是同一个概念，都反映了某种规格的产品在不同重要程度的商店中的总体分销状况。加权铺市率主要针对新产品推广期间的分销程度，加权分销率是指产品在市场推出期后的分销程度。

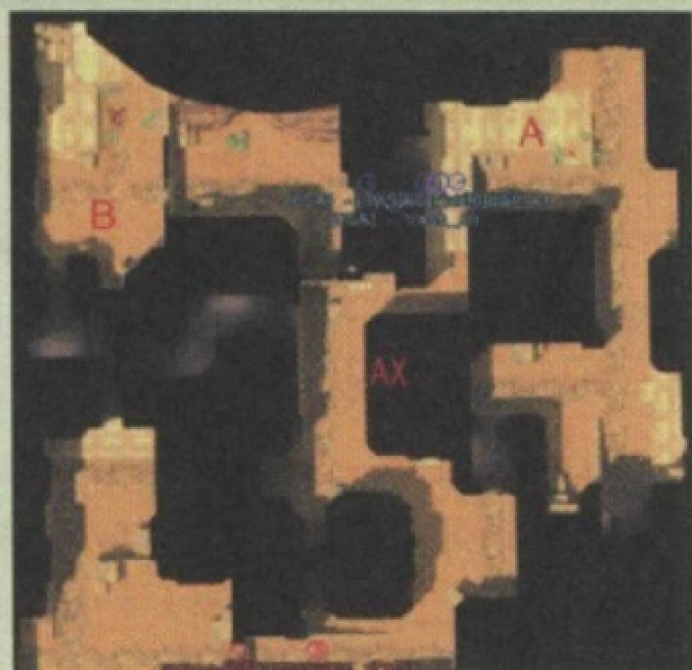
具体来说就是销售部要具备快速、大面积地将产品卖到各零售点（软件店、网吧、超市、书店、书报亭等）的能力，这个能力要比在各零售点里争夺各种资源有用得多。有分销就有销售。

本栏目文章仅代表作者个人观点，与编辑部立场无关。

2003年10月19日，在WCG 2003世界总决赛CS项目上称王的世界第一CS战队SK在夺冠后马不停蹄地来到中国，开始了为期3天的访问。相对他们头顶炫目得令人不敢仰视的光环而言，由中国CS玩家投票选出与SK在央视e-sports竞技场一战的China All Star（中国全明星队，以下简称CAS）无论实力上还是名气上，都存在很大差距。与其称为一场表演赛，还不如说是一场教学赛——SK凭借超凡的综合素质、对比赛全面的理解以及精彩的配合，给广大中国CS玩家上了一堂内容丰富的教学课。

# 记一场特别的教学赛

■晶合实验室 Sir William，400




地图简介：比赛在CS最经典的de_dust2上进行，中国CS玩家无论乱战还是比赛，对de_dust2已烂熟于胸。可是在1.5版永远的霸主SK的思维里，又是怎样理解这张地图的呢？

如图所示，de_dust2以中门为中轴线，清晰地划分了A点和B点。交火密集区则在中门、门内通往A点的小道（简称AX）一带和进门右侧通向B点的黑通道。B点有出口通道、木门和墙上的“狗洞”可供进出，T通过A点木门可进出A点大通道。

出场阵容

**SK**：Ingemarsson<Potti>、Korduner<ahl>、Mohamed<SpawN>、Eriksson<fisker>、Christensen<HeatoN>

**CAS**：CJ、FixeR、Vash、SynacitX、LaiXiLaiXi




## 上半场

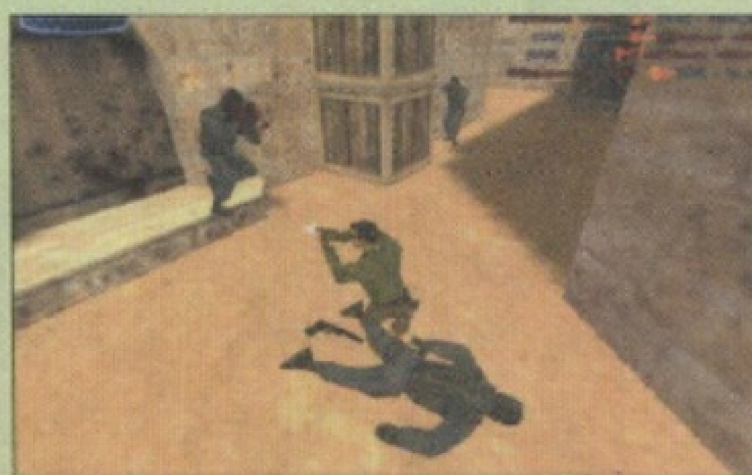
### 王者沛莫可御的威压

**CT：CAS**

**T：SK**

**第1盘**：CAS的SynacitX和FixeR买了手雷和闪光雷，其他人购买无头盔防弹衣。FixeR和CJ被LaiXiLaiXi从箱子垫上AX防守，Vash也前往协防。SynacitX尽管在中门观察时没有第一时间发现T（从这里可看出SK战术的成功之处），为保险起见还是向AX入口处投掷了闪光雷，此时FixeR已就位。LaiXiLaiXi在平台看A大道，SynacitX在B点外，CT形成了1-3-1阵形。

SK全体购买无头盔防弹衣，大踏步rush B点。但进入黑通道后并未继续推进，放了几下空枪后穿过黑通道转向AX。FixeR首先发现了通道中的SK队员，以手雷给对方以相当程度的面杀伤。SpawN单独控制中门避免CT包抄，其他4人向AX发起猛攻。一开始


CJ连杀2人后子弹打光，结果……

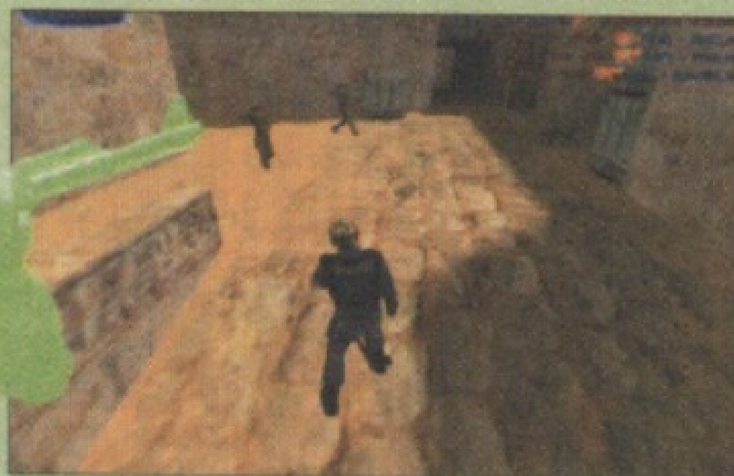

奇兵SpawN突然打出回马枪。

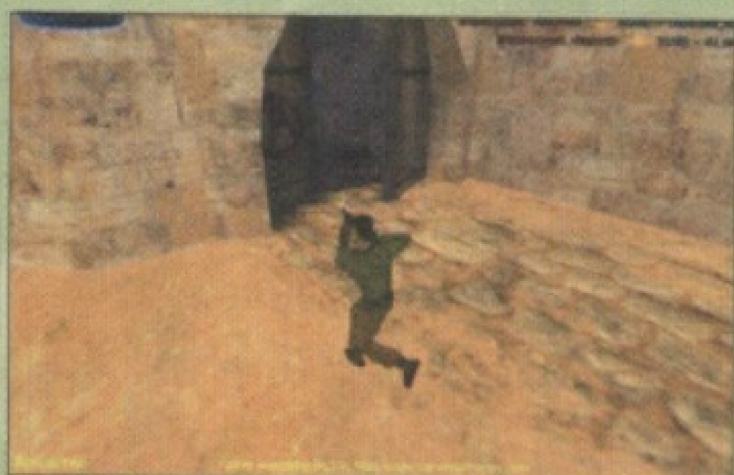
CAS凭借USP的强大火力，以仅有FixeR阵亡的代价先后击毙HeatoN、fisker和ahl，局面一度大好，而且C4落在AX，形势上CT相当有利。但情况急转直下：LaiXiLaiXi从平台跳到下层打算协助SynacitX，AX的Potti在SpawN的协助下，相继击毙CJ和Vash突破AX，此后SynacitX和LaiXiLaiXi各自为战，被Potti和SpawN分别Headshot，SK拿下手枪盘。

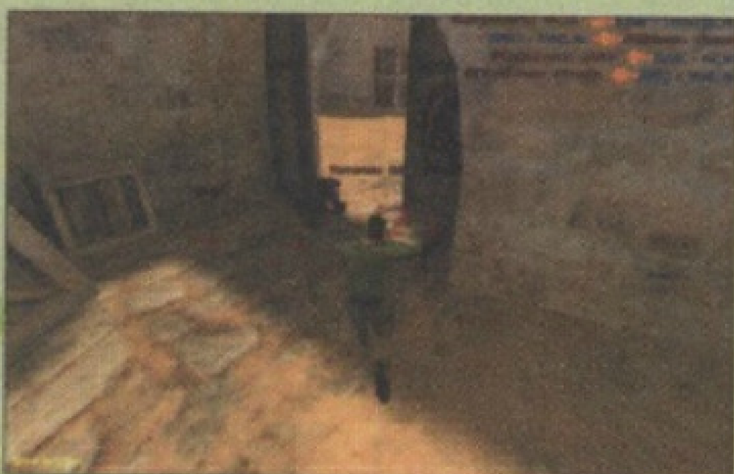
SK向B点的rush其实是佯攻，目的在于避免直接进攻AX而过早暴露，同时造成B点外的SynacitX判断上产生失误，分散了CT的兵力。这个策略相当成功——SynacitX未能及时从中门包抄，在A平台的LaiXiLaiXi也没有及时到AX协防，导致CJ、FixeR和Vash的3把USP（FixeR无防弹衣）直接面对5把Glock（全员配备无头盔防弹衣）。

CAS在中门的观察和闪光雷延缓都很到位，主要失误在于发现T冲击AX后，中门外的SynacitX没有及时夹击，AX被突破后与LaiXiLaiXi又缺乏统一行动，否则以两把USP和几乎满血的状态消灭两名受创的T还是有把握的。CAS总的防守思路并无大的纰漏——在首盘仅有手枪的情况下，T进攻大道相当不明智，因此大多将目标对准B点或AX。由于SK策略的成功和CT配合上的失误，CAS输掉了手枪盘。

有一个问题值得注意：CJ和Vash都是在子弹打光的情况下被对手击毙的，从这里可看出Glock的备弹量优势在手枪局中的作用。


SK精彩的全方位掩杀。


SpawN的成功堵截。


Potti窜了两块肉。


CAS终于有钱了。

**第2盘**：SK以全套防弹衣+MP5。fisker向B点前进，SpawN压制A门，其他人走中门。而CAS进入ECO。LaiXiLaiXi和CJ走A大道，其他人从中门突入T基地。交火首先在AX入口附近展开，CAS的3人将HeatoN击毙，但被Potti和ahl全歼，在A门的LaiXiLaiXi和CJ双双被SpawN爆头。

CAS该盘要尽可能多地杀伤敌人，但进攻路线被SK识破。SpawN根本没有出A门，Potti和ahl向中门的补位也非常及时。

**第3盘**：Spawn、ahl和fisker购买了AK，另外两人仍然是MP5，SK主力直取B点，HeatoN留守基地监视中门。CAS仍旧窘迫，全体从中门突进。FixeR和Vash直接从T基地迂回，其他人进入黑通道，却被fisker和SpawN的手雷压制，CAS立即改道B点，而FixeR不慎被HeatoN击毙。在B点木门外埋伏的ahl击毙了SynacitX，随即被LaiXiLaiXi干掉。这时Potti已在B点埋下了C4，然后从“狗洞”钻出，取下卡在门口的LaiXiLaiXi和CJ的首级，中门的Vash干掉fisker后被HeatoN击毙。

留守T基地的HeatoN发挥得很出色，不仅发现了CT的进攻路线，还延缓了CT向B区的反扑（击毙FixeR并牵制了Vash），但CAS发挥出色，在武器处于劣势的情况下将ahl和fisker爆头。

**第4盘**：CAS终于配备了M4，SK的fisker则购买了AWP。不料前往B点防守的CJ被监视中门的fisker穿射命中，fisker看到两名CT前往B点后果然捡起C4向A门前进，此时SpawN在A门内，Potti和ahl向AX前进，HeatoN进入了黑通道。FixeR和SpawN先后在A门的遭遇战中毙命，而LaiXiLaiXi被fisker干掉。从B区撤出的CJ和SynacitX在中门一带对上了Potti和ahl，却被从B区绕过来的HeatoN从身后偷袭，结果Vash成了孤家寡人，刚跳下A平台便被HeatoN撂倒。

SK的优势首先在于有AWP的fisker。他良好的侦察和压制使得CAS无法对中门造成有效威胁，其次fisker在A门的补位和HeatoN的包抄非常及时。为了防止T对B点的rush，两名CT压制B点是常用战术，但转移时不再注意B点是大失误。另外CAS压制A大道拐角的战术也值得商榷——平台只有1名CT，防守严重削弱，而且从A大道回撤、布防也需要时间。失败使得CAS再次陷入ECO的困境。

**第5盘**：fisker和SpawN都购买了AWP，ahl单独在B点埋伏，SK主力都在中门到AX一带。CAS部分队员购买了沙鹰，CJ和SynacitX从中门突入，结果HeatoN以手雷伤害和精确的穿射马上干掉了CJ，与Potti进逼AX。这时A大道拐角的Vash和FixeR攻入A门，先后被击毙，返回A平台的LaiXiLaiXi被HeatoN放倒，随后Potti在A点埋下了C4。进入中门的SynacitX在短暂交火后被击毙，Vash也惨遭3名T的夹击。

CAS过早暴露了攻击方向，而且火力上处于明显的劣势。SK对AX和B点的进攻相当坚决果断，特别是B点ahl对中门的补位和HeatoN对A门的补位均非常及时，充分体现了优秀的配合和大局感。

**第6盘**：fisker和SpawN仍旧使用AWP，而CAS全体购买了M4。一开局LaiXiLaiXi把3名队友垫上AX，Vash、CJ和中门的SynacitX进行了良好的配合，击毙了Potti和ahl，并将HeatoN压制在黑通道内。

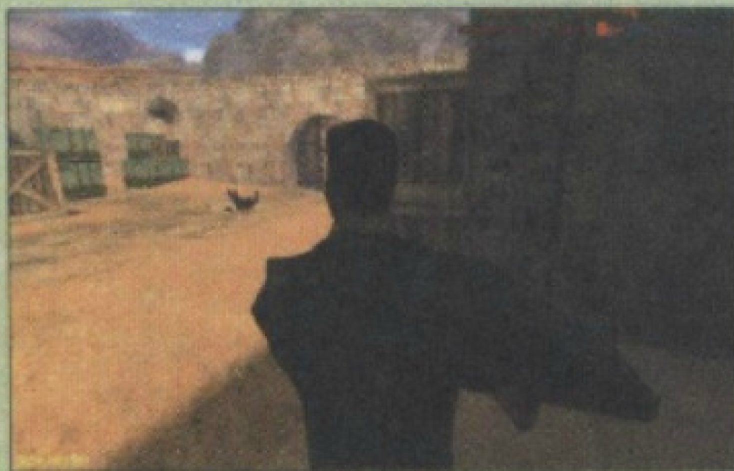

HeatoN打了SynacitX的屁股。


HeatoN以双重打击射杀CJ。

向B点前进的SynacitX被SpawN击毙，LaiXiLaiXi则精彩地远距离将SpawN爆头，HeatoN和Vash则来了个一换一。最后fisker携带C4从A点大道前往A点，中途被平台上的FixeR爆了头。CAS赢得来之不易的第1盘胜利。

CAS对中门的火力压制和AX的迅速出击非常成功，使得3名T被分割消灭，CAS的个

人能力终于得到了体现，几个Headshot相当漂亮。SK似乎想先消灭部分CT兵力再考虑下一步行动，但失策了。


Potti精彩的2连杀。


FixeR确保了CAS的第一盘胜利。

**第7盘**：双方装备齐全，站在了同一起跑线上。CJ和SynacitX照例负责B点，Vash和FixeR防守AX，LaiXiLaiXi监控A大道；SK的SpawN在AX入口一带监视中门，其他人全部rush B点。Potti以精确的穿射击毙了箱子后的CJ，又掀翻了SynacitX的脑壳，LaiXiLaiXi赶到B点外击毙fisker，马上被Potti打死，而从黑通道包抄的FixeR被HeatoN伏击，最后赶来的Vash被Potti击毙。

SK打得很有章法，rush果断而有效，防区的扩展张弛有度。在穿射杀伤和黑通道的埋伏上都展示出很高的技战术水平。

**第8盘**：CAS财政上又陷入危机，于是购买了沙鹰。除Vash从B点绕道黑通道外，其他人都在中门附近埋伏，而SK有点过于放松。HeatoN击毙LaiXiLaiXi后直出中门，结果陷入重围，击毙FixeR后被CJ打死，Vash则被Potti干掉，ahl和fisker肃清A平台后取道CT基地，在中门干掉了CJ。之后的10秒令人拍案叫绝——SynacitX用缴获的AK接连撂倒了Potti、ahl和fisker，单挑T仅存的SpawN，却不幸被Headshot。

SK产生了主动失误，HeatoN的轻率足以致命，另外携带C4的Potti在击毙Vash后反而被SynacitX击毙，把C4落在了黑通道里。CAS这盘几乎上演逆转，SpawN击毙SynacitX时已身中两枪，假如再晚半秒……

**第9盘**：CAS采取了SynacitX在中门监视，LaiXiLaiXi在A点，其他3人重点看防AX的战术，SK以Potti和ahl攻B点，SpawN留守A门，其他两人攻AX。由于fisker跑得太快，双方在AX碰面时第一时间谁都没反应过来，结果fisker被杀。从CT基地增援中门的LaiXiLaiXi被Potti干掉，此时CAS相当不理智，CJ、FixeR和SynacitX先后在中门处和敌人优势兵力交火，白白送命，Vash在AX干掉HeatoN后也被ahl的手雷炸飞。

fisker的过分冒进使得他过早丧命。但CAS的3名CT在中门的表现简直不可思议，几名队员竟然一一选择在这个死地与数量优势的T硬磕，实是极大败笔——不仅葬送了自己也葬送了这一盘。


SynacitX连挑SK的三巨头。


神勇的Vash连取SK队员的首级。


SK队员迅速调整战术。


Potti准确地在中门线放倒CJ。

**第10盘**：赤贫的CAS全体突击A门。SK的SpawN和ahl快速进入B点，Potti和HeatoN轻易通过中门，监视A门的是fisker。他在与CT短暂交火后迅速撤退，沿AX到达A点平台。CT除SynacitX在A门附近监视外，其他人向AX迂回。结果SynacitX被Potti击毙，ahl在中门击毙了FixeR，随后被Vash干掉，fisker已在A点埋下C4，并以两个Headshot解决了CJ和LaiXiLaiXi。而捡到AK的Vash大发神威，接连Headshot了HeatoN、fisker和SpawN，但C4已埋设，Vash为了保枪只能放弃该盘。

CAS的rush干掉了ahl，Vash就是捡了他的AK才干掉了3名T。双方的战术都没有太多特别之处，唯一的亮点就是Vash的3个Headshot，充分体现了中国CS玩家的技术水平。

**第11盘**：Potti购买了AWP，fisker夸张地用上了Scout。CAS再次攒够了钱，SynacitX防B点，LaiXiLaiXi看中门，其他3人在A平台。SpawN和fisker走A大道，Potti走中门，ahl和HeatoN走AX，FixeR马上给了过于冒进的HeatoN当头一棒。他返回平台后被A大道的T击毙。随后SynacitX被Potti在中门击毙，Vash在A大道击毙SpawN，剩下的Potti和fisker展现了良好的配合，他们迅速会合并穿过T基地到达B点，埋下了C4，CT也不甘示弱，在B点将T干掉后拆掉了C4，赢得了第2盘胜利。

双方的战术意识和个人技术都相当出色，攻防转换有序，在形势发生变化时都很好地调整了战术，是上半场中比较精彩的一盘。

**第12盘**：双方已不需要精打细算了。甫一开场，CJ和Potti在中门线上的AWP对抗以前者被击毙告终，fisker迅速从中门冲出，击毙了LaiXiLaiXi并包夹B点。同时ahl在B点内也放倒了SynacitX，Potti紧跟着把准备进黑通道的FixeR击毙，随后是一场围剿战……结果不言自明。

这盘是绝对的表演秀。世界冠军无论个人技术还是整体配合确实比CAS要高出不止一个档次，这就是王者的实力。

# 下半场

## 出乎意料的反扑

**CT：SK**

**T：CAS**

**第13盘：** CAS全体向B点实施rush。而SK在中门观察局势后由fisker和HeatoN从T基地果断地实施包夹，将阵势未稳的CAS堵在了B点内。遭遇战中SynacitX首先阵亡，FixeR和CJ先后撂倒了ahl、Potti，但SpawN击毙了Vash，fisker接连打爆了CJ和FixeR的脑瓜，HeatoN最后爆了LaiXiLaiXi的头。SK对局势敏锐的判断、行动的果敢令人拍案叫绝。

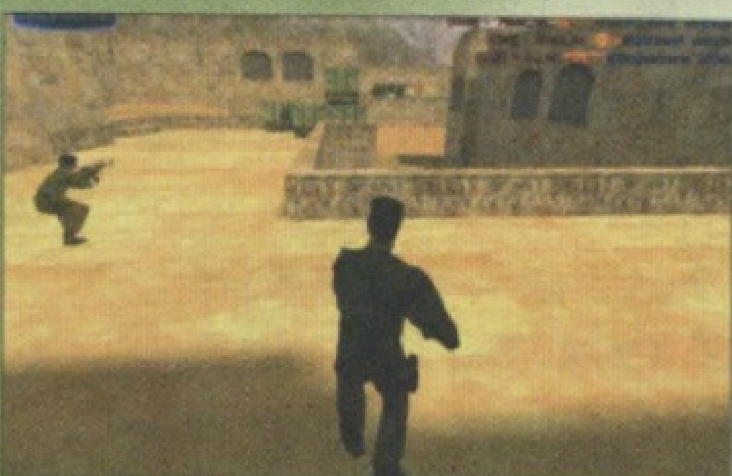
**第14盘：** 主角仍然是fisker。他购买了备弹量超大的P90，开场时两队的行动和第13盘如出一辙，CAS采用沙鹰+无头盔防弹衣的战术，LaiXiLaiXi击毙了在“狗洞”压制的HeatoN。然而fisker依靠P90的密集射击秒杀了叠人墙的Vash和CJ，ahl、Potti分别用TMP击杀LaiXiLaiXi和SynacitX……SK的毁灭式推进几乎不可阻挡。

**第15盘：** 比分已是12:2，CAS似乎大势已去。但精彩的一幕就在这时打响了！CAS仍采用沙鹰+无头盔防弹衣的战术，SK似乎想快速结束战斗，Potti、HeatoN和ahl突入中门，结果Vash马上放趴了Potti，LaiXiLaiXi也爆了SpawN的头。而CJ开始了精彩的个人秀——他依靠灵活的走位在6秒内分别打破了HeatoN和ahl的天灵盖！CAS破釜沉舟的翻盘使观众看到了一丝希望。

**第16盘：** 也许是SK在先前的比赛中赢得过于轻松，没有再给CAS以持续的压力。没有退路的CAS却从此脱胎换骨，展示了真实的个人实力。Potti、ahl、HeatoN一起冲击A门，遭到压制后HeatoN首先被FixeR“壮烈”，Vash也在中门一带放倒了fisker。随后LaiXiLaiXi和CJ的二人组合突击AX成功，击毙Potti，却忽略了躲藏在平台尽头一个死角里的SpawN——他偷袭LaiXiLaiXi、CJ和Vash得手，却死于FixeR枪下。


fisker精准的手枪连射。


CJ的个人表演开始了。


CAS连续打出绝妙的二人配合！


fisker准确击毙CJ。


生死战！HeatoN是疑兵，ahl才是关键人物！

**第17盘：** SK被迫进入ECO。fisker、Potti飞奔通过B点，绕道T基地，成功包夹了推进节奏缓慢的SynacitX和CJ。可FixeR迅速端掉了SpawN和fisker，LaiXiLaiXi又击毙HeatoN和Potti，ahl也死于Vash之手。

从第18盘开始，SK因为经济上的短缺，要么就是无力购买防弹衣，要么就是火力上对CAS的威胁大大减小，已没有退路的CAS轻装上阵，发挥得淋漓尽致。第19盘CAS将ECO的SK主力4人歼灭在黑通道。第20盘CJ和Vash强攻AX得手。第21盘的“221”战术和第22盘的“23”组合，更以成功的骚扰、灵活多变的进攻点将对方分散的防守各个击破。或许SK因为比赛的性质有意而为，抑或是CAS真的超常发挥了水平，比赛形势呈现一边倒，中国全明星捷报频传，将世界冠军拖入生死决战——第24盘。

**第24盘：** CAS装备齐全，而SK的Potti和HeatoN购买防弹衣后只有手枪。fisker在B点果断地痛击作为疑兵的CJ，Potti缴获了后者的AK-47。SpawN、HeatoN和ahl将防守重心放在A点平台，等CAS主力通过AX后，SpawN闪电般狙杀了FixeR，被偷袭A门的LaiXiLaiXi“点了头”，但ahl以灵活的走位敲掉了打死fisker的SynacitX，又除掉了LaiXiLaiXi。成为光杆司令的Vash虽然击毙ahl，但没能在Potti和HeatoN的联手下幸免。



比赛结束了，SK以13:11战胜了CAS。尽管是一场表演赛，但SK展示的自身的种种素质，足以令众多中国玩家从中都领悟了些什么，这些“什么”，也许就是中国玩家走向世界顶尖水平的钥匙。

中立建筑是《魔兽争霸III——冰封王座》的一大特色，你可从中立建筑里购买物品，招募英雄或雇佣军。一般情况下，中立建筑附近肯定有怪物守卫，如何在不惊动它们的情况下使用这些建筑，这是相当值得称道的技巧。观看高手的战报，你会经常发现有人使用类似的技巧。在官方1V1对战地图中，Twisted Meadow的酒馆外面就有怪物守卫。如果你想让兽王作为你的首发，那么你也许遇到过兽王被几个怪物包围而无法安全脱离的情况。出现这样的尴尬情况，绝对会让一个高手丢尽脸面的，甚至会被别人笑作菜鸟。你也许会困惑，试着学习别人的战术，却因为站位不对而引来一顿毒打，怎么办？今天我们将经典对战地图的购买位置告诉大家。好了，睁大眼睛仔细看清楚吧。

ASUS® 华硕"超级平台杯"《魔兽争霸III——冰封王座》有奖战术征文（八）

# 超级顾客 使用中立建筑图解指南

■浙江 fiddler flyingbug

## 经典地图上的购买

### Two Rivers

首先，我们先举个简单的例子，比如说Two Rivers这张地图，只有惟一的地精商店，守卫的是3个小石魔和两个LV6的中型石魔，它们在晚上是不睡觉的，一般做法是在游戏中期集合一定规模的部队消灭它们，之后才能放心使用地精商店。难道不打掉这些守卫就无法购买道具了吗？请看一下（图1、图2），恶魔猎人在树丛旁边那个点上，可安全购物而不必惊动3个石魔。同时，你是否注意到了画面中央处的白色岩石，在岩石稍微靠右处也可安全购物而不被发现，但那个位置很危险，多走一点就会惊动敌人。如果继续寻找，还可发现更加有趣的位置，如（图3），在右边的3棵小树旁，英雄的头顶也出现了允许购买的箭头标记，这个位置十分容易记忆，也很方便控制。这种方法很适合强化英雄战术，作为暗夜精灵族的第一英雄恶魔猎人，初期是十分强的，如果开始就给他配备两个贵族头环与一个增加150点HP的生命护身符，让他用献祭技能去燃烧敌人的农民或步兵（不死的食尸鬼也是最怕自燃的），可获得很好的效果。成功使用这个战术的关键就是从商店里购买强化道具，使恶魔猎人在游戏初期就获得能力的提升（如果佩带两个贵族头环和一个生命护身符，就相当于4级的英雄能力了）。


图1：恶魔猎手来到了Two Rivers地图惟一的地精商店。


图2：位置1：在距离右边两个小石头怪和一个大石头怪等距离的地方，慢慢靠近商店可找到购物的位置。千万小心，一旦距离过近，等待你的就是小石头怪的缓慢和大石头怪的砸人，英雄一下子就残废了。因此如果你打算从这个方向靠近，最好一步一步地来，多费点时间。


图3：位置2：比起刚才那个，我更推荐绕到这个角度买东西，不仅容易辨认位置而且安全得多。如图，可见恶魔猎手靠着边上3棵树，从石头怪的背后偷偷溜了过去。不过，还是不能距离太近，不然等左边的大石头怪反应过来会转身打你。只要不超过绿色标示的范围，怪物就不会发现你的英雄。

### Lost Temple（旧）

我们来看一下旧版本的Lost Temple（该地图取代新版本的地图成为标准1V1 Ladder地图）。这张地图一度被人们遗忘，原因就是它没有酒馆，无法招募中立英雄。但很多玩家还是难以忘记这个名字——Lost Temple，所以一直把它作为标准的1V1对战地图。这张地图的2时方向与8时方向分别有一处地精商店，守卫者是有LV6的石魔，夜晚不睡眠。请注意观看（图4），这里有多个位置可达到不惊动怪物的效果。这是其中一个方向，守望者贴着下方的树木悄悄地走进来。注意绿色的警戒线，不要越界哦！


图4

你也可从商店的上方靠近，英雄沿着湖泊的岸边绕过去。不光图上守望者的位置可购买，商店背后的一圈都是可以的。巨

魔巫师的警戒范围很小（图5）。同样，在8时方向的商店那里，也可从路边绕过去。图上蓝色的一圈都是可购买的位置。如果你对最佳位置没有把握的话，还是走到最里边吧（图6）！



图5



图6

如果你对自己有足够的信心，也可更加大胆一些，站在怪物面前明目张胆地走私物品吧。图7是正面可购买的位置，绿色标出了道路上一块不平整的土地，英雄的位置就在这块地的边缘和上方的巨魔狂暴者之间，而且正好踩在草地和道路的分界线上。不过，笔者不推荐这个位置，因为它实在太难把握了，要一步一步地挪，说不定直接绕过去会更省时间呢！



图7

## Tranquil Path

“宁静之路”这张地图较大，也拥有较多的中立设施：4个地精商店、两个地精研究所、4处雇佣兵营，还有两个魔法喷泉。下面是每处中立建筑位置的标记。其中红色是英雄行动路线，而一旦越过绿色的警戒线，就会立刻惊动敌人。（图8-14）



图8：下方的商店。图为第1个位置：贴近标出的这3棵树，靠近商店即可。一定不要超过里边那棵树，否则会被发现。



图9：这是第2个位置，从另一边贴紧树木前进。同样小心不要越界。如果不小心越界被发现，请立刻控制英雄撤退。因为距离不是特别近的话，一般只会有一个怪物来追击你；可是一旦你攻击了它，追击你的就是全部怪物。



图10：这是地图右边的商店。同样的英雄有两个位置可购买。



图11：上方，注意树的位置。



图12：地图上方的商店，购物的位置现在可举一反三了。



图13：看见树林中间的那块石头，站在它的下面就好啦。



图14：地图左方的商店，这个商店的位置比较特殊，只有一个位置可购买道具。如图，草地上有一块深色区域，一直生长到树林那边。沿着这片草丛，死亡骑士好不容易找对了地方。这算是比较困难的，不推荐你在这里购买。

## Turtle Rock

“乌龟也疯狂”这张图很小，但目前却很流行。（图15-16）



图15：这个地图要想白天买东西真是太难了。虽然对准位置也可以，但笔者绝对不推荐这样做。一旦惹恼了那几个食人魔，就很可能回不去了——曾有一次笔者的英雄贪图买东西而被打得半死，真是尴尬之极。怎么找这个位置呢？购物范围在警戒线外惟一一点就是食人魔法师的正前方，英雄应正对食人魔法师的脸，看着它的眼睛走过去，就会到达这个位置。这个位置是在左边的白色岩石与右边草地上的土块中间。如果你经常玩这张地图的话，请牢牢地记住它吧。

## Floodplain 1V1 Version

“洪水平原”的1V1版本虽然看起来是专门为单挑设置的，但实际上好像不经常有人拿这张图来对战。



图16：这是另外一个商店，购物的位置更加难找，同样是在食人魔法师的正前方，可是由于3D游戏视角的原因不容易对准，图上蓝色标示的是水位。多在水位线旁边找找吧！

（图17-18）



图17：这个地图要偷着购物真是太简单了，看守商店的怪物都很低级，警戒范围很小，就算被发现也不会对英雄造成什么伤害。这是偏左上的商店。



图18：偏右下的商店，对称的另外一个位置也是可购物的。

## Gnoll Wood

这是除了Tranquil Path以外另外一个拥有4座地精商店的Ladder地图。（图19-图22）



图19：地图偏上方的商店。守卫它的怪物是两个狼人刺客和一个狼人守卫。其中刺客会放毒箭，而守卫会使用魔法——净化，造成英雄瞬间减速，因此一旦被发现就走不了了。图为左边的位置。



图20：这是中部的位置，由于狼人守卫站的不是正中间而是稍微靠右，英雄在中间偏左反而不会被发现。蓝线是可购物的极限范围，可是发现右边怪物的警戒范围似乎宽一些，英雄总是失败。



图21：这是偏右上的商店。同样有两个主要的位置，这是其一。



图22：与上相同。

其实这4个位置的敌人并不强，开始单英雄就可打下来，所以并不需要太多的技巧。偏右下的商店，就像Turtle Rock地图左边商店一样，由于视角的缘故，购物位置很不好找。

（图23-图26）



图23：偏右下的商店，购物位置很不好找。

英雄白天“走私”商店不仅仅针对强化英雄的战术，还比如说当战斗失利，你的英雄急需购买小



图24：另一个位置。



图25：轮到地图上偏左下的商店了。



图26：另一个位置。

无敌药水，而你又没有多少军队时。购买一瓶无敌药水只需要150元，比起350元的传送卷轴而言是便宜多了。

## 小精灵的购买技巧

暗夜精灵族的小精灵不仅是侦察的高手，也可用于中立建筑。下面我们就来介绍一下如何用小精灵。

### Two Rivers

（图27-图31）



图27：如图小精灵正在靠近左方的地精实验室。守卫这里的怪物由一个食人魔法师、一个食人魔战士、一个低级巨魔战士和一个巨魔暗影法师组成，其中惟一的薄弱点就是巨魔暗影法师。



图28：即使巨魔暗影法师的警戒距离比较短，小精灵还是有不小的风险。可先让它绕在图中这棵树上。



图29：从这里再跳转，怪物一定不会发现。现在可使用地精实验室的雷达了。



图30：另外一处地精实验室看起来地势比较开阔。



图31：从左边也可直接进去。

### Tranquil Path

（图32）



图32：在这张地图上，白天只有偏左边的地精实验室可进入，而右边的则无论如何也不能逃过怪物的注意，看来只好等到天黑了。

### Lost Temple （旧）

（图33-图37）



图33：右下角的地精实验室，由于地方足够大，Wisp不费吹灰之力就溜了进去。



图34：现在到了难点了，左上方的地精实验室如何进去呢？笔者曾多次试验，终于找到一个混过去的法子：用两个Wisp互相配合。如图，两个Wisp来到食人魔守护的地精实验室前。



图35：下边就有一场好戏了！让左边的Wisp绕在这棵树上，一个食人魔战士立刻发现了它，操起棒子就打。



图36：这里的树林比较稀疏，Wisp可钻进去挂到另外一颗树上。可是食人魔的身体太胖，挤在外边打不到它，急得直跺脚。一旁的食人魔法师也被惊动了，给它的部下施加了嗜血——可是嗜血之后也钻不进小树林啊！趁着食人魔法师注意这边动静时，另外一个小精灵偷偷地从它背后溜了过去。

### Twisted Meadows

如今暗夜精灵十分流行使用兽王开局。与其他几张地图不同，Twisted Meadows上虽然有两个酒


图37：终于得手了！值得一提的是，笔者研究如何钻进地精研究所不光是为了使用雷达，在《魔兽争霸III》刚发行的几个版本（1.00到1.03）时，暗夜精灵族的远古守护者由于可移动以及具有攻城能力，一度成为偷袭基地的最佳选择。为了避免被敌人侦察发现，特意选择了地精实验室背面的这一小片空地建造，然后再移动到敌人基地里。可惜这一招早已随着补丁的更新而不再实用。直到《冰封王座》允许非英雄单位使用中立设施，这一技巧才不算白费。

馆，却都有怪物把守。如何不损伤自己而招出中立英雄，也很有技巧。这是我们详细重点说明的地方。请大家观看我们的详细图示。

（图38-图45）



图38：这是暗夜精灵使用中立英雄的标准开局，由于中立英雄不需要建造时间可晚造祭坛。


图39：两个雇佣兵营都有不睡觉的大石头人把守，其中上方的那个毫无破绽，只有下方的可用小精灵招兵。


图40


图41



图42


图40-图43：这是惟一的，酒馆前有怪物守卫的官方Ladder 1V1地图，前面我们说过了，很多人会在这里犯错误，导致雇佣兽王之后无法离开，被几个食人巨魔包围，最后不得不动用回城卷轴，这是相当不成熟的。图为偏右的酒馆，沿红线行走可不惊动怪物。小精灵最后挂在有蓝色标识的树上。召唤了兽王英雄，怪物们被惊动了！在它们合围开打之前，一定要快速逃跑，怪物追一阵就回去了。这是左边的酒馆，小精灵挂在外边的树上，而这个距离刚好可使用酒馆。



图44：和右边酒馆不同的是，这里比较狭窄，英雄逃命一刻也不能晚，否则就会被堵住而无法逃脱。因此操作不好的玩家还是小心点不要从这里招英雄，一旦关键时刻卡住哪怕一秒，就死定了。前一阵子看到著名玩家starwerra的一场录像，他在左边的酒馆招兽王，结果去招的食尸鬼被打死，英雄也被卡住无法逃脱，无奈只好使用回城卷轴。大家要接受他的教训哦！



图45：如果英雄逃得够快，发怒的怪物们可能会把目光转移到外边那个小精灵身上——安全起见，还是一起撤吧！

**好了，我们的技巧介绍完了，熟练掌握这些可使你在战斗时更加得心应手，让战术更加丰富多变，或在遇到不利情况时抓住机会，立即反击。希望你能记住这些巧妙的位置，说不定在今后的战斗中，会遇到“走私”购买商品的情况。**

多数游戏都会有自己所架构的世界，总有一些痴迷者，玩着玩着，就从这个世界到另一个世界——“玩进去了”。“玩进去了”是指某人把自己当作这个虚拟世界中的一分子，甚至进一步有意识地研究游戏中的世界以及游戏和现实中有联系的那些部分。当你“玩进去了”的时候，你的手抓住的不是鼠标，而是穿过了屏幕，紧紧握住了你在那个世界里的种种武器。

兄弟我以前是在福建种茶树的，常年向各家商贩、茶庄提供优质茶叶，“龙门茶社”就是我的主顾之一。做买卖时间长了，大家成了朋友，所以今天呢，我就做客咱们这龙门茶社，聊聊游戏里的中国古代兵器。虽然聊的是中国古代兵器，但游戏不一定是中国题材的，咱就是借人家的料，炒自己的菜。题材放宽了，可说的东西也就多点。说白了，大家从小到大都受各朝各代英雄故事、武侠小说、格斗、策略游戏的影响，这些都和“中国古代的冷兵器”有着极大的关系，尤其是对一些有个性的兵器，用个性兵器的人大家更是津津乐道。十八般兵器中刀为首位，首先就来聊聊这个“刀”。

# 穿过屏幕的你的手

## 游戏里的中国古代兵器

■北京 毛熊三

## 刀乃兵器之王

咱就从这个爱闹事的《传奇》开始说起吧：“屠龙”是这游戏里既实用又非常有神秘色彩的刀，“屠龙刀”的来历大家都耳熟能详了。在刀的分类里，它属于“朴刀”一类，《水浒传》里常常见到有人使这样的刀。在宋代，由于朝廷规定民间不允许拥有长柄武器，因此民间把战场上用的长柄大刀的柄改短，刀身也做了一些相应的改变，就成了短柄的朴刀。朴刀还有一个名字叫“太平刀”，这是因为清末太平天国的军队多数士兵都使用这种刀，看来，朴刀和农民起义有着不解之缘啊。

《天堂》里的武士刀，简称“54”的，也是中国古代一种兵器。“哇勒！没搞错吧，武士刀不就是日本刀吗？怎么会是中国古代的武器？”你放心，没错，400多年前，倭寇在我国东南沿海为害，他们烧杀抢掠，无恶不作，民族英雄戚继光带领着戚家军，用20余年时间基本荡平了倭患。当时，戚继光戚大人在兵器方面的指导思想是“敌人没有的我们要有，敌人有的我们要更强”。在实战中，他发现倭寇的日本刀非常锋利，于是想出两种克制办法：一是给自己一部分部队装备更长的武士刀；二是给一部分部队装备大砍刀。日本刀虽然极锋利，但太细了，往往是日本刀与大砍刀一碰，就“啪”断掉了。据说侵华期间日本鬼子最怕红军战士的“大刀队”，根儿就在这。兵器的搭配合理，士兵训练有素、纪律严明、政治思想工作到家（并不是调侃，戚大人非常重视对部属各级官兵的教育。他认为一个人只有内在愿望好的时候，纪律、训练等外在因素才会起作用。所以他招募军队，绝不招募城市游民和地痞，而是从朴实的农民和矿工中招募），使“戚家军”拥有强悍绝伦的战斗力。在对倭寇的战斗中，曾经创造了歼灭倭寇1000人而自身没有一人阵亡的古今中外战史奇迹，戚大人也成了民族英雄，尤其在江浙一带的百姓中拥有极高的声望，据说在今天，很多人仍然奉他若神明。



八卦刀与太极剑。



好，说完了戚继光，不能不提他的偶像岳飞。在中国历史题材的游戏中，对岳飞的涉及极少，但岳飞的一生还应该说是非常好的游戏开发素材，比如一些细节：大破拐子马的钩镰枪和藤牌。咱们一直在说游戏里的刀，这个“藤牌”里的“牌”就



秦琼打尉迟恭：

"还二锏"一般称"换二锏"，又名"美良川"，出于《隋唐演义》。描写山西刘武周用尉迟恭为先锋攻唐，尉迟日抢三关，夜夺八寨，李世民引兵抵御，与程咬金轻骑暗探白璧关，被尉迟恭发现，李世民大败落荒而走，尉迟穷追不舍。正危急间，秦琼得报，飞马跳涧来救。与尉迟比试膂力，尉迟打了秦琼三鞭，秦琼忍受住了；反打尉迟两锏时，尉迟吐血而逃。这就是传说中"三鞭换两锏"的故事。

图中正是秦琼（右）、尉迟恭（左）先后用鞭、锏互打脊背，比试膂力的一幕。尉迟恭（净角）扎黑靠（应不插耳毫），秦琼（老生）扎黄靠，一黑一黄、交相辉映。此图有意识地结合民间门神的构图和神态加以戏剧化，颇具匠心。

是指一种比较短的平头刀，因为形状类似一块牌而得名。战斗中，藤牌手左手执藤编的坚盾"藤"，右手执平头快刀"牌"，一溜小跑，几个跟头滚到拐子马脚底下，照着马腿就是一通猛砍。见过秋天收庄稼么？农民怎么拿镰刀砍稻子，岳家军的藤牌手就怎么砍金兵的拐子马。骑在马上的金兵眼看自己像一捆庄稼一样倒下来，而岳爷爷这边的军官呢，手搭凉棚，暗自喜道："今儿收成真——不错！"砍的敌人够多，除了能实现爱国抱负，他们也是有奖金的呀。

以上就是岳爷爷大破拐子马的故事（顿一顿，喝口茶），在网络游戏里，各种名目的群战是大家的兴奋点之一。现在也有几个游戏开了"骑乘系统"，其实完全可以再开一种职业叫"藤牌手"，国战开始，专砍马腿——给已经有的职业加这么一种技能也可以，多好玩儿啊。

## 鞭锏锤钺，霸者之选



有刃的兵器说完了，接下来说说没刃的鞭和锏。

还是从爱闹事的《传奇》说吧。"裁决"，这大家都知道吧。"看起来像根木杖，但其实却是用精良的铸铁打造而成。据传，这种武器曾经被一位统治了大片疆域的王者使用。"实际上，裁决就是一根铁鞭。"鞭"和"鞭子"还不一样，简单说呢，"鞭"就是像竹子一样带节的铁棍。而锏和鞭很像，是带棱的铁棍，一般是四棱，可以想象三棱刮刀变粗加长，再添一个棱——那就是锏。鞭和锏都和刀剑一样有握柄和护手，依靠自身重量以及节和棱来对目标进行打击。从晋朝以后，铠甲获得了比较大的发展，带刃和尖的武器对人的伤害作用被大大削弱，与此同时，由于重兵器打在铠甲上也能对里面包裹的人造成严重伤害（一般是内伤），因此和铠甲同时得到发展。在这个大环境里，鞭和锏在隋唐出现，在两宋时期得到广泛的使用。《水浒传》里好汉呼延灼用的是双鞭，而以前家家户户都贴的门神之一，隋唐的好汉秦琼，用的是一对重一百二十八斤的锏。乖乖，这要是和八十二斤的青龙偃月刀斗起来，哪个更强？其实这事确实可以在《三国志》的某一加强版里实现。这，便是游戏的魅力。知道了鞭和锏的厉害，我们再回过头来看看这根"木杖"裁决：0～30的攻击力仿佛是在说明这种兵器"要么就打不着，打着就没轻的"。在评书中，宋朝的八贤王赵德芳，常常抱着一根凹面金锏，上打君下打臣，是对权力的制约，也是对当时政客的审判。应该说，这根棒子才最有资格叫"裁决"。

另外，在古代评话小说中十分流行的兵器"锤"，通常都是为战场上的顶级强者所用，例如《说岳》中的金弹子和岳云，《说唐》中的李元霸和裴元庆。李元霸的铁锤号称一对共重八百斤，堪称达到了重击系武器的极限，在战场上所向披靡。但在各类游戏中，玩家并没有什么机会使锤，是锤不好用么？也不尽然，《流星蝴蝶剑.net》中曾经有过"一锤清屏"的神话，但这样的神话并没有普及开，也许是因为带着这么大一坨累赘走江湖实在是太不潇洒了吧！

## 枪枪锁喉最难防

俗话说："刀乃兵器之帅，锤乃兵器之胆，双钩乃兵器之眼"。刀说过了，和锤一大类的鞭锏说过了，双钩在游戏里极少出现，咱们不提，接下来就说说这"兵器之贼"——枪。之所以有这个称呼，在于枪讲究的是出神入化、神鬼莫测。最近出了一款中韩联合开发的游戏叫《搜神记》，里面的枪种类繁多，前一阵子内测，平衡性还在调试，以至出现了"十个战士九个枪"的现象，当然现在公测已经好多了。这游戏里有3杆枪，名字最有意思，分别是：奇迹勾、传奇矛、天骄戟，开个玩笑，要是再多点这样的名字，都赶上17173了。

"枪扎一条线"，在《搜神记》里，在枪上镶嵌有火属性的仙石，可以在攻击时拽出一条火线来，蛮帅的。

从形象上，枪给大家的印象是有一簇血红的红缨，那这枪上为什么要有缨子呢？如果是武术表演，还可以说是为了好看。为了好看是不假，但不是给观众看的，是给枪尖对着的朋友看的；也不是为了好看，而是枪头一晃起来，红缨闪成一片，眼睛一花，对手就看不见枪尖在哪。还有评书里说某个青年帅哥，他的枪在缨子里藏了5把锋利的倒钩，往前扎人不着，往回一带就能钩着。这些都是对“兵器之贼”的最好注解。还有一种解释就比较残酷了：在战斗中，枪刺进敌人躯体，血顺着枪尖流出来，可以被红缨接住，不至于流到枪杆上，防止用枪的人手滑。我们在漫画上常看到大刀柄上连着一条长长的红色刀穗，也有类似的作用，因为刀锋上沾了血，会影响刀的锋利程度，还容易使刀卷刃。说白了，刀穗枪穗就是擦血的抹布。

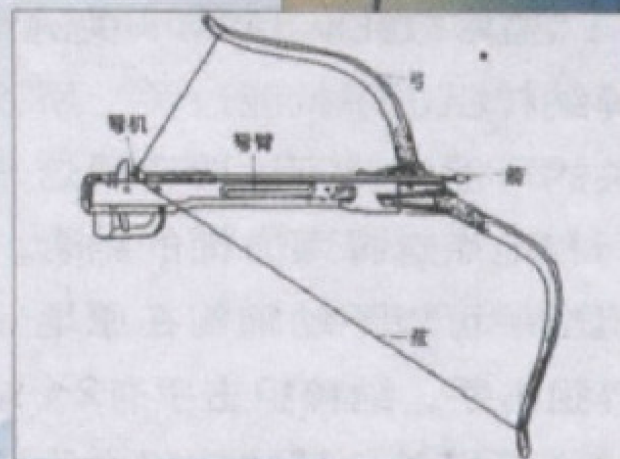

《传奇》里的龙纹+屠龙。

广义讲，枪的种类挺多，戟、矛、戈，都可以算。枪法种类、招式名称也是数不胜数。有一种枪法叫“五虎断门枪”，是从五家使枪高手的枪法里提炼出来的。这五家里的第一家，就是三国武力第一、“道德”也第一的吕布，往下四家是高、杨、罗、岳四家。虽说种类很多，但时下网络游戏里枪的种类并不多，比如《传奇》里好像就没有枪，《奇迹》里也没有几杆像中国枪的，《大话西游2》里枪种类不少，正经把枪类武器算一大类而且像中国枪的，可能还得说是《搜神记》吧。



## 弯弓射雕，百步穿杨

《奇迹》里面枪有一些，弓和弩也多，《精灵》、《天堂》、《骑士》、《凯旋》、《魔力宝贝》这几个游戏也都有弓箭手的职业，有的还是主要职业。弓箭手由于可以进行远程打击，减少和敌人的肉体接触而备受大家喜爱，而且弓箭手和近身使用刀剑的战士相互配合，也使游戏更加有趣味性。


战国弩的结构复原图。

在很多游戏里，由于弩的英文是Crossbow，所以依原文翻译成了“十字弓”。弓和弩，看起来和鞭与锏一样，是对孪生子，但它们的区别还是很大的。从游戏属性来讲，它们的区别主要有下面这么3个：第一，弩箭射出去，在前面1/3的距离里，速度是弓箭的数倍，因此穿透力更强，对铠甲的破坏力也更强，甚至可以一部分地忽视铠甲防护作用。弓箭的伤害类型如果是“普通”，那么弩箭就是“穿刺”。第二，技能学习难度和熟练度不同。掌握弓的使用技巧比较麻烦，笔者曾经去射箭馆试过几次，全身N个关节都要到位，箭射出去才准，古代的弓那肯定更麻烦了，因此把弓用得很好的人才会得到大家的崇拜和口碑相传，相信正看文章的你随便都能举出一大把著名的弓箭之神来。弩就不一样，由于使用机械力来掌握弦和触发扳机，只要有点力气、眼神别太差了，就可以“朝学而暮成”，因此想破了头，也想不出有哪个著名弩手来。在游戏里，掌握弓的技巧肯定要多用几个技能点才公平。第三，弩的特点决定每次上箭要用更多的时间，也就是说弩的攻击频率比较低，属于攻击速度“慢”的武器，在《三国群英传》中，弓兵和弩兵就有比较明显的差异，玩家可以自行体会。



不论是兵器之王、兵器之胆、兵器之贼，任何兵器都有保养的问题，不是说把兵器做出来就完了，不用再管了。一杆枪，枪杆被虫蛀，枪头生铁锈，在战场上怎么可能发挥作用呢？这点倒很像网络游戏的日常运营。要打赚钱的仗，游戏品质、服务器品质、连线品质就是兵器，这场仗不是一时一刻能决出胜负的，必须对兵器不断养护和修缮，才会取得更大的战果。从此也可以看出，打仗的结果怎样，兵器固然重要，但用兵器的人怎么样更为关键。他了不了解兵器的性能？了解了，是不是使用得熟练？使用熟练了，在最要劲的时候愿不愿、敢不敢往前冲锋？这些都直接并非常大地影响到兵器作用的发挥程度。

战争是个严肃的问题，但游戏本身就不一样了。说一千道一万，还是要找个乐，复杂的问题、严肃的问题都可以抛到一边，来，把你的手伸进屏幕去，去抓紧刀柄、剑柄、枪柄，去体会在另一个世界搏杀的快感！P

# 乾坤一技

“乾坤一技”栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《指环王——国王归来》《混乱军团》

## 《盟军敢死队3》一枪过关

■北京 雪展

《盟军敢死队3》第一关的任务是只要杀掉纳粹狙击手就能过关，所以存在一枪过关的可能性。不过要实现这一点，需要技巧和地点选择两方面的结合。一开始盟军狙击手可以不动匍匐在原地，视线注意纳粹狙击手。纳粹狙击手有2个站位，第一个站位不好杀，等纳粹狙击手转移到第二个站位时，盟军狙击手站起，双击跑入那个有叛徒的房子里，到2楼，从东北方最边上的房子探出身来，此时纳粹狙击手看不到盟军狙击手，盟军狙击手却能看到纳粹狙击手，一枪爆头吧！百发百中哦^_^。

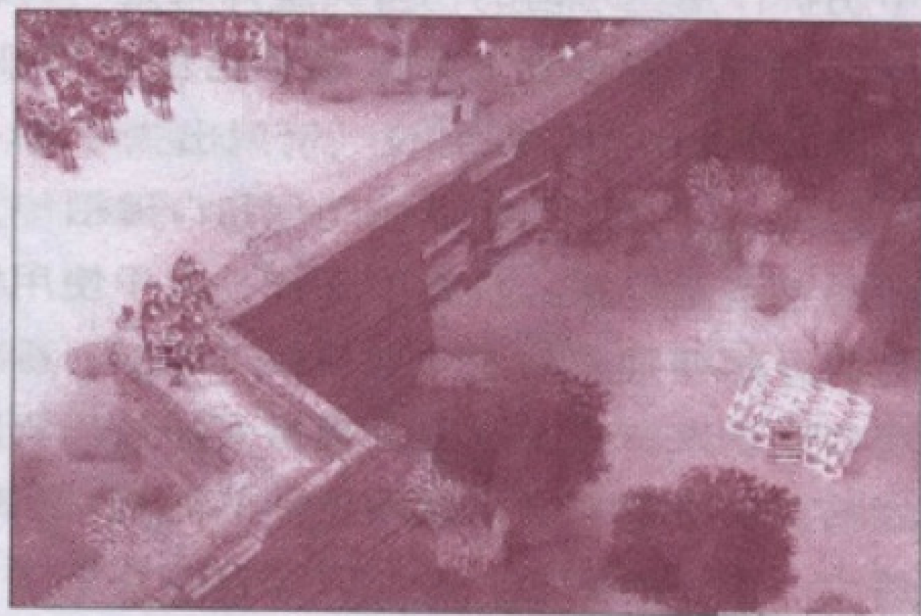


## 《罗马执政官》攻城战手记

■浙江 何琦

兵书上说，当你的部队比敌人多3倍时就可以围攻他了。事实上作为攻城的一方，你不仅要拥有压倒性的兵力，还需要做好攻城前的各种准备。首先要肃清城池外的敌方小股残兵败将，统统将他们赶入孤城之中。由于敌方弓箭手要比我方投石机射程远得多，使用火箭很快就会把你的攻城机械变成一堆垃圾，而且城池唯一可突破之处在于城门，但其耐久度很高，通常攻城车没砸几下就会被击垮了。

在这种情况下，你需要事先准备足够多的云梯，再集结你的作战主力重型装甲兵，同时派几个侦察兵撒鹰探察城内敌军虚实。调遣你的弓箭手队尽量牵制城墙上敌军弓箭手，冒着箭雨飞矢，第一梯队登上云梯部队杀上城头，接下来的第二梯队赶紧跟上支援，绝不让敌人有喘息的机会。如果在城内还有残余守军继续顽抗，待城门洞开后，让突击力强的骑兵出击负责打扫战场的善后工作。



## 《上古传说——刀剑封魔录外传》封魔战神快速通关

■广东 钟镜坤

《上古传说——刀剑封魔录外传》有位隐藏人物叫封魔战神，除武器不同外，其技能与剑客无异。要请他出来可得完成全部任务（含支线任务，但第3幕的救妖狐除外），并“帮助蚩尤打天下”，通关后再进入新游戏就可见到这位老英雄了。

刚现身的封魔战神已是6级，6个技能点数正好学通连击系技。身怀必杀技“群龙翔舞”，走出村庄，即使怒气值为0，此绝招照样能使出，而且是远距离大范围攻击！此招一路使过去，便可杀得敌人片甲不留，直捣黄龙。要想打得干净利索，最好把魔怪引成纵队再猛然回杀；碰到擅长格挡的，可远远发招，老英雄会自动给最近者一番狂揍；遇上强敌围攻，则应该用复击系的必杀技“羿落九日”。倘若上述两种必杀技配合使用，不想所向披靡也很难。照此打法，即使不学其他技能，只要十多个小时一般就可通关。注意，怒气为0时，其他必杀技无法使出，要想使用必杀技时怒气不减，原通关角色需要服食过由7本刀剑天书合成的“刀剑神药”。

“真正的战斗”通关后，小生也曾用“追云”加“羿落九日”的组合，轻易攻克了最后被村民送来的难度近乎变态的隐藏场景。

## 《星球大战——杰迪学院》战斗指南

■晶合后院 大盆

**对付常规敌人**

1.使用霰弹枪的帝国士兵：此类敌人很是讨厌，因为光剑无法完全抵挡霰弹的攻击，因此遇到他们应该首先消灭，如果有三级的锁喉技能就方便多了，只要掐一下，他们的武器就丢了（2级的没有这种效果）。

2.使用导弹发射器的帝国士兵：导弹的杀伤力很大，如果完全命中2次必死，不过只要在导弹飞过来时使用原力将导弹推回去就OK了（这也是不能对黑暗武士使用导弹攻击的原因）。

3.飞兵：血很长但还算比较好打，不过第3关中的那个会飞的Boss除外，对付他最好使用闪电，在他落地时用速度原力到他背后狂砍，不过要小心他的火焰攻击（飞剑没用，光剑会被他打落，锁喉费血又太慢，还要注意在启动所有爆破点之前他是无敌的）。

4.防御机器人：烦！它有保护膜，在保护膜之中任何攻击都对其无效，它的弱点是在攻击前后会失去保护，利用这个时间差攻击它，推荐在这时使用速度原力，这样可在一定时间内增加攻击次数。

5.大型机器人：更加难对付！这种机器人一般装备有高能离子枪，攻击力超强而且还有溅射效果。第一次遇到就是在“酸雨”那关，绝对要在第一时间消灭，而且只有它使用的高能离子枪能对它一击必杀，如果没有这种重武器那只能用速度原力近身，再用光剑迅速将其消灭。

**对付黑暗武士**

1.使用光剑的黑暗武士：前期只要熟练运用各种招式还是比较容易的，在有了三级锁喉时敌人的噩梦就来了，注意战场旁边的地形，掐住敌人举到悬崖、熔岩等上面，然后一撒手……当然如果没有这些条件就要费点劲了，三级的锁喉在掐住敌人之后敌人会收回光剑，在他收剑之后突然放手再近攻击，通常敌人还没有出剑就挨了一击，成功率40%以上，当然也可以跟近使用乱舞，威力更大。敌人多时要利用地形最好形成一对一，然后使用锁喉+攻击，或使用速度原力Run&Hit即可轻松搞定。后期敌人也会使用原力，最要注意的是锁喉和吸血，被抓到时要迅速使用推或拉的原力摆脱。

2.只使用原力的黑暗武士：此类敌人在中后期才出现，他们会和一个使用光剑的黑暗武士一起出现而不单独现身，虽然没有光剑但他们的原力攻击更可怕，而且还能防御我方的近身攻击。最好远距离用激光类武器先干掉他，如果没有远程武器那就使用速度原力冲过去在第一时间将其干掉，不然将会非常麻烦。

**难点Boss战注意**

第2关的Boss，汗……他居然是游戏开始时主角的朋友，看到他身边的两个大块头了吗？先用霰弹枪把他们干掉（血很长比较难打，不过幸好他们不攻击），不用光剑的原因……自己试试就知道了，你砍不到他们的。把那两个大块头干掉，剩下的就容易了，锁喉+攻击轻松过关（需要注意他有时会使用原力保护膜，在那时原力对其无效）。过了这关可以选择光剑，帅！

最终关Boss（杰迪武士的结局）：这个女的以前也见过（为什么又是女的？），她在第2关动画中出现过。依然是老办法，不过注意她用手杖的大范围攻击，这时只要跳跃就可以躲过，注意用原力洞察来查看她的血，在她快死前跳到高台上把血先补满，因为还要打一遍。在其被附身之后就不能用老办法了，因为锁喉对其完全无效！虽然吸血和闪电可以伤害到她，但太费劲了。在被她第4次砍死之后我终于找到了好办法，就是一上来迅速跑到其身边（要有100的原力），然后使用速度原力迅速转到她的侧面或背后使用乱舞！最后再补两剑，如果全中就可以看结局动画了。

## 《重返狼穴II》之全歼敌寇

■广东 钟镜坤

《重返狼穴 II——血战太平洋》是一款融合了策略因素的射击游戏，要完成设定的任务并不是件难事，但光图个过关那就太便宜小日本了。小生乐此不疲的是要做到一个不留地全歼鬼子，那才叫过瘾解恨呢。

其实，只要队员搭配得当，玩家又具有足够的耐心，就能完全、干净、彻底地消灭日寇。唯一稍感棘手的是第6个任务“乳白天空行动”，要求给主要装置照相，必须秘密行事，如向基地内的敌人射击，很容易响起警报而任务失败，要全歼他们就得想法子别让警报响起。经过侦察发现，3座铁塔附近各有一根上头闪着红灯下端有开关的电线杆，下面站着一名猪头队长，旁边的了望塔一旦发现风吹草动，小队长便慌忙拉响警报。因此，要全歼守敌，就要选择渗透能力强、狙击优秀的独行侠偷偷潜入，远远崩掉小队长，随后解决哨兵。放倒所有敌人，你就可以在基地来去自由了，想怎样拍照就怎样拍照。



游戏提供的12个任务中，第2个任务“攻击腊包尔”也有响警报的问题，虽然不会导致任务失败，但会招来较多敌兵，建议还是先撂下小队长为好。

NBA 2004、FIFA 2004及PC版《实况足球7》的精彩表现，让体育类游戏得以突放光芒，让人晕眩；《极品飞车——地下狂飙》精细得几可乱真的游戏画面同样让人眼睛一亮；漫画游戏的完美结合，《代号13》也足以让玩家兴奋一阵子，同时多款不容忽视的大作也相继推出，更让我们感到单机游戏会继续火爆发展下去。

■游侠补丁网 三枫

## 《极品飞车——地下狂飙》第一号升级档补丁
## Need for Speed：Underground

新增了联机功能，强烈推荐给喜欢体验与其他人互动的玩家。此次该作的表现可谓青出于蓝，每款赛车的外观被描绘得非常准确、精细，几可乱真、错综复杂的城市远近背景在各种即时光线特效下更是表现得栩栩如生。游戏以慢动作模糊镜头和抖动镜头等多种最新特效，极其真实地表现了赛车在高速行驶下对玩家的视觉冲击。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch16/nfs7no1cd.zip

使用方法：复制Update目录下的所有文件到游戏目录，执行Dev-rtp.exe进行升级，然后复制Crack下的执行文件到游戏目录。

补丁效果：本补丁包含了官方升级档及完美免光盘功能，可一次性安装升级成功。

## 《极品飞车——地下狂飙》v1.1版本超级属性修改器

这款游戏在比赛模式方面可以归纳为四大类，有最基本的传统圆形赛道比赛和点对点的短距离冲刺赛，与前作不同的是，这次还加入了依赖玩家换档功夫的短程加速赛，以及考验玩家带刹车加速急转弯、凸显玩家个人风格的打滑路面比赛。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch16/nfs711trn.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。

补丁效果：在1号升级档对应的游戏版本中使用，可修改无限金钱。

## NBA 2004十项属性修改器

继承NBA Live 2003，2004中有着更多的个性化设计，每个队都至少会有两三个明星球员将被特别定制。操作方面比起以前有很大进步，投篮和灌篮分开了，玩家可以选择是投篮还是灌蓝，同时队员之间的配合也有不少改进。画面的提高是其次，操作和游戏性的提高才是关键。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch16/devnba1t.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。

补丁效果：包含比赛规则等修改功能。

## 《代号13》补丁
## XIII

游戏是基于“虚幻2”引擎的，因此它当然拥有优秀FPS游戏应有的要素。游戏中有丰富的现代兵器，手枪、霰弹枪，还有不管是劳拉还是凯特小姐都很喜欢用的配上了激光瞄准镜的弩，在它们当中很多武器还有第二种射击模式，像自动步枪的第二种模式就是发射榴弹。场景具有漫画风格的贴图，有些物品还故意做得简单以加强感觉。人物则是完完全全的手绘风格，游戏中还经常插入一些漫画和动画。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch16/XIIIcrack.EXE

使用方法：一次性智能安装包，直接执行安装程序即可。

补丁效果：解决不能进入游戏的问题。

## 《指环王——国王归来》最终修正版补丁
## Lord of the Rings：The Return of the King

游戏以前一集“圣盔谷之战”作为开头，人类大军与半兽人军团决战圣盔谷，游戏的高解析画面、复杂的即时光影效果与华丽的贴图表现极其优秀。在游戏中幽灵的线条、火的表现以及场景气氛的细节渲染非常到位，最为吸引人的是在游戏中电影与游戏场景的衔接特别好，非常舒服。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch16/flt-rfix.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：完美解决所有无法进入游戏等问题。

## 《冠军足球经理2003~2004赛季》v4.1.2升级档
## Championship Manager 2003~2004

本作使用了在CM4基础上进行改进的比赛引擎，并增加了如下内容：天气情况会影响到球队表现、球队间历史交战记录画面、更直观的训练系统、增加国家B队和21岁以下国家队的球员入选、改进的球探报告、新的游戏皮肤、教练可以给自己的球员进行等级评定等。

**4.1.2升级档及免光盘补丁**

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch16/dev-c412.zip

**4.1.2官方升级档**

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch16/cm0304_Patch_4.1.2.exe

使用方法：先使用官方升级档升级到v4.1.2版，然后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

## 《地牢围攻——阿拉娜传说》补丁
## Dungeon Siege: Legends of Aranna

资料片的故事发生在阿拉娜的废墟，一群疯狂的魔法师们想要利用被监禁的远古怪兽征服世界，却招致了自己的毁灭。不幸的是，伴随着Utreans帝国的毁灭，那些被拘禁的魔怪也重获自由。游戏新增了怪物和可召唤生物。你追踪着一个神秘的敌人Shadow Jumper来到了阿拉娜，与远古怪兽作战，最终了解主角的父母之谜——那神秘的谋杀将指引你回到在《地牢围攻》中最初的冒险。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch16/grudsloacd.zip

使用方法：复制Update目录下所有文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

## 《混乱军团》5项属性修改器
## Chaos Legion

玩家可召唤的军团有7种之多，每个军团使用的武器和能力都不同，有弓箭、刀剑甚至炸弹等。通过在战斗中得到的经验值，可以进行特殊能力追加、攻击力增加等军团升级内容，最后获得最强最大的召唤军团。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch16/pzchaletttrn5.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。

补丁效果：无限生命、武器、必杀等功能。

## 《混乱军团》补丁

虽然带有大量RPG元素，但其实《混乱军团》的玩法更接近一款动作游戏，2名男主角Sieg Wahrheit和他的老朋友Victor Delacroix要在敌群中杀出一条血路，并通过召唤军团协助自己与邪恶的魔兽军团作战。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch16/dev-clnc.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：完美解决所有无法进入游戏等问题。

## 《家园2》游侠经典汉化包第一版完全界面简体中文版
## Homeworld 2

由游侠汉化组JEFF_CHEN精心研究制作，联合了著名的家园论坛（http://www.9ccn.net/）进行准确经典翻译，立志将本作汉化成最经典、完美、准确的作品。第一版本包括了所有游戏界面及主题图片的汉化，第二版将是全部汉化的完美版，鉴于本作的完美性，以后游侠网将不更新任何有关官方中文版的内容。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch16/hw2chs1.exe

使用方法：直接执行汉化程序即可。

补丁效果：本汉化包括了所有游戏界面及主题图片的汉化。

## 《家园2》游侠经典汉化包第一版完全界面繁体中文版

繁体版相对简体版唯一的不同就是文字的处理，至于翻译的水准和经典程度是不相上下的，所以相信更多的玩家愿意选择简体而不是繁体（感谢游侠汉化组JEFF_CHEN精心制作）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch16/hw2cht1.exe

使用方法：直接执行汉化程序即可。

补丁效果：本汉化包括了所有游戏界面及主题图片的繁体汉化。

## 《实况足球7》（正式PC欧洲版）游戏加速补丁
## Pro Evolution Soccer 3

从外观上讲，《职业联赛足球3》的改变显而易见，它变得更为简单化，以迎合更多玩家的要求。而在内容方面，无论是杯赛、友谊赛还是四大联赛，都加入了“商店”的元素，当球员通过训练或比赛、表演得到更多的积分时，可以进行球队间的交易、体育场升级、球迷影响，或在球队战术、球员发型等多方面进行调整，以一种类似于策略游戏的方式带给玩家更多游戏乐趣。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch16/pes3cd.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

## FIFA 2004英文版v1.1官方升级档

在1.0版的基础上新增联机功能，同时增加操作键位的设定，这些功能理应在原版游戏上就该实现，不过不用管什么原因，FIFA 2004无论是操作还是画面的确又提升了很多，与同时推出的PC版“实况7”也绝对不分上下。

下载地址http://patch2.ali213.net/newpatch16/fifa200411cd.zip

使用方法：

1.复制Orig-Exe文件夹下的FIFA2004.exe到FIFA 2004目录，覆盖掉另外一个FIFA2004.exe。

2.复制Update文件夹下的所有文件到FIFA2004安装目录。

3.执行Dev-rtp_fifa.exe，然后点Patch。

4.最后复制Crack文件夹下的FIFA2004.exe到FIFA安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘，新增局域网联机、IP联机、操作键位设定等功能。

## 模拟人生——魔法世界
## The Sims：Makin' Magic

进入游戏后，同时按下Ctrl+Shift+C，会在屏幕左上角显示一个提示框，然后输入以下密码即可（注意：输入"Exclamation point"会重复最后一次输入密码的效果，在多个密码之间加入"Semi-colon"会使这几条密码同时生效）。

rosebud：获得1000元
hist_add：为当前家庭创造一段新的历史记录
auto_level：建筑工具自动设置为当前等级
import [家庭文件]：自动导入并读取指定的家庭文件
house [房屋编号]：自动导入指定的房屋
prepare_lot：检查并修正需求的物品
water_tool：创造一条沟或溪流
interests：显示人物性格和兴趣
map_edit off：地图编辑器关闭
map_edit on：地图编辑器打开
move_objects on：移动物品
rotation [0-3]：旋转照相机
save：存储当前房屋的资料
history：存储家庭历史记录
autonomy [1～100]：设置电脑思考等级
sim_speed [-1000～1000]：设置游戏速度
edit_grass [number]：设置草坪评估等级
grow_grass [0～150]：设置草坪生长速度
set_hour [1～24]：设置游戏中的时间
swap_houses [房屋编号][房屋编号]：交换两个房屋的资料并升级

## 使命召唤
## Call of Duty

加参数执行游戏"+set monkeytoy 0 +set sv_cheats 1"，进入游戏后按下"~"键打开控制台，输入以下密码即可。

god：无敌模式
give health：满生命
notarget：忽略敌人
give [物品名称]：获得指定物品

## 特工任务——安全突破
## Secret Service 2：Security Breach

游戏中按下"~"键打开控制台，然后输入以下密码：

LOGIN DEVELOPER：激活作弊码
GOD 1：上帝模式
UAMMO 1：无限弹药
GHOST 1：隐身状态
FLY 1：飞行模式

## 指环王——国王归来
## Lord Of The Ring：The Return of the King

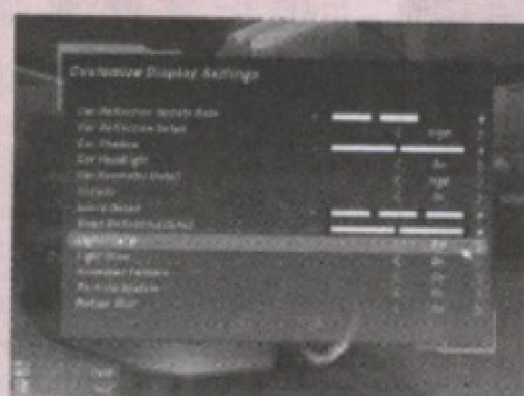
首先要注意，以下这些密码只有在你打穿一次游戏后再次进入游戏时才会生效。

进入游戏后，按下Esc键暂停游戏，按住左Shift键+左Ctrl键+左Alt键，再在小键盘上输入以下密码，然后回车即可生效：

7578：无敌状态
7755：恢复生命
7795：投掷类武器数量无限
6869：一击必杀
5964：进入完美模式
8967：全部升级
9587：目标模式

## 华硕显卡园地——游戏优化宝典

### 《极品飞车——地下狂飙》显卡设置技巧



执行游戏后，依次进入Option→Dispaly→Configure Graphics Card，第一项Resolution是分辨率设定，点左右的箭头即可调整；第二项Details是细节表现效果，点两边的加减号即可，但建议Medium就可以了，不要改成Low；第三项Customize Display Settings是更详细的图像设定，点击进入后会出现13个调整项目的菜单：

1.Car Reflection Update Rate，车辆表面反射刷新速度，不要太高，而且调高也不会获得更多的视觉感受，显卡不太好的可以关掉。

2.Car Reflection Detail，车辆表面反射细节，选择"低"就可以了，在紧张的赛车过程中你不会去注意这些细节的。

3.Car Shadow，车辆阴影，建议打开，否则以追尾视角赛车的话会缺少真实感。

4.Car Headlight，车头灯光渲染效果，建议关闭，由于即时光影的计算向来很耗资源，在拐弯、翻车时你更会感到长时间的延迟。

5.Car Geometry Detail，车辆外形细节，这个影响不大，选择"高"也可以。

6.Crowds，是否有人群，虽然每个人都是N个多边形，但人群只在赛车开始阶段出现，所以还是打开热闹一下吧。

7.World Detail，场景细节，中等即可。

8.Road Reflection Detail，道路反射细节，不开也罢，跟水似的路面感觉很失真。

9.Light Trails，灯光延迟，打开后若赛车达到一定速度，所有的灯光开始有拖影效果，显得比较华丽。

10.Light Glow，高亮灯光，打开的话在夜晚赛车显得灯火辉煌。

11.Animated Texture，动态外观，效果不明显，打开。

12.Particle System，粒子系统，效果不明显，打开。

13.Motion Blur，运动模糊，车辆速度一快整个场景开始发虚，不习惯的人可能会无法控制车辆，这个是否打开要看个人习惯。







**林晓**：啦啦啦，又到了激动人心的12月了。从12月直到明年2月，圣诞节、新年、春节、偶的生日、情人节、元宵节，简直令人应接不暇。虽然偶对生日还是有那么一点点怵（有人说过一年少一年啊），不过你要是给我寄生日礼物，那就很不好意思了（岁数是人生的宝贵经验，多一点没关系。什么，我多大了？知不知道问女士年龄不礼貌……）。好了，看看这期聊天室我给大家准备的新年礼物——新年游艺会，给大家过节添点乐子（谜底大部分可在2003年的24本大软的TOP TEN中找到）。对了，2003年12月31日前将全部正确答案寄给我的朋友，将有机会得到编辑部赠送的精美新年礼物。我的E-mail是linxiao@popsoft.com.cn，通讯地址是北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层林晓收，邮政编码100036。

## 新年快乐吧

**（晶合聊天室第128期）**

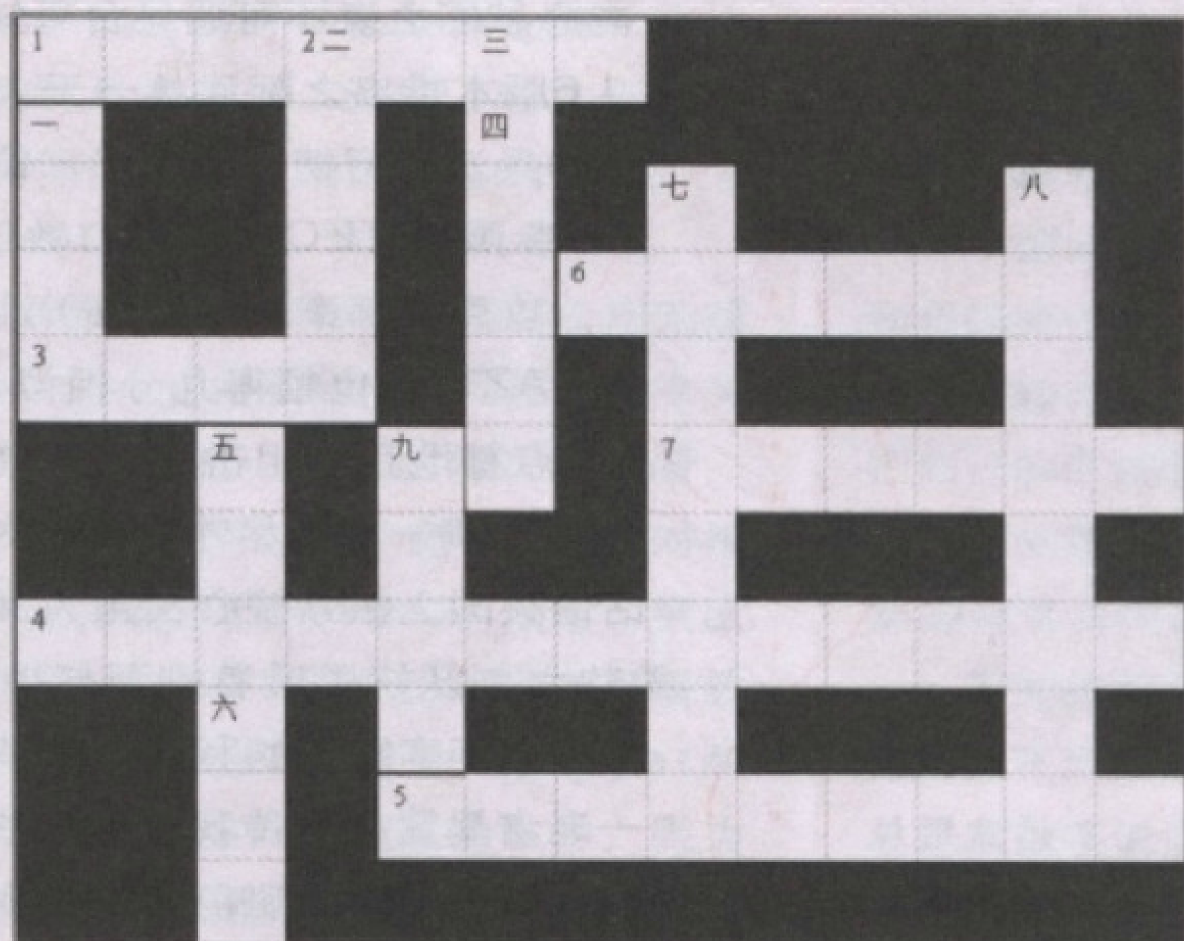
# 新年游艺会

## 一、猜谜语

1.九十九（打一成语）

2.BDEFH（打一体育竞技项目名称）

## 二、填字



**提示**

横行

1.街霸中Ken的必杀招数。

2.香港作家黄易的一部长篇武侠小说。同名游戏是一款武侠RPG游戏。

3.由克拉克·盖博、费雯丽主演，荣获第12届奥斯卡最佳影片、最佳导演、最佳女主角等7项大奖的美国电影。

4.提高下载速度，并且在下载后可以管理文件的软件。

5.韩国游戏公司，制作了多款网络游戏大作。

6.一款动作冒险游戏，主人公Garrett是埋伏、偷窃、逃跑的行家。

7.一个城市，在那里爆发过一场延续10年之久的战争。目前，好莱坞正在拍摄关于这场战争的电影，由布莱德·彼特与奥兰多·布鲁姆主演。

竖行

一.《大众软件》在线争锋·混沌冒险栏目编辑。

二.一款可以自己设计关卡的桌面冒险游戏，玩家使用炸弹和对手作战，途中会遇到冰块这种麻烦的障碍物。

三.第一人称射击系列游戏，背景在外太空中，二代中可以使用的武器达15种之多。

四.游戏。游戏中出现了这些女性角色——姬霜、糜香、虞冰、貂芷。

五.在TOP TEN软件榜单上长期入榜的一款翻译软件。

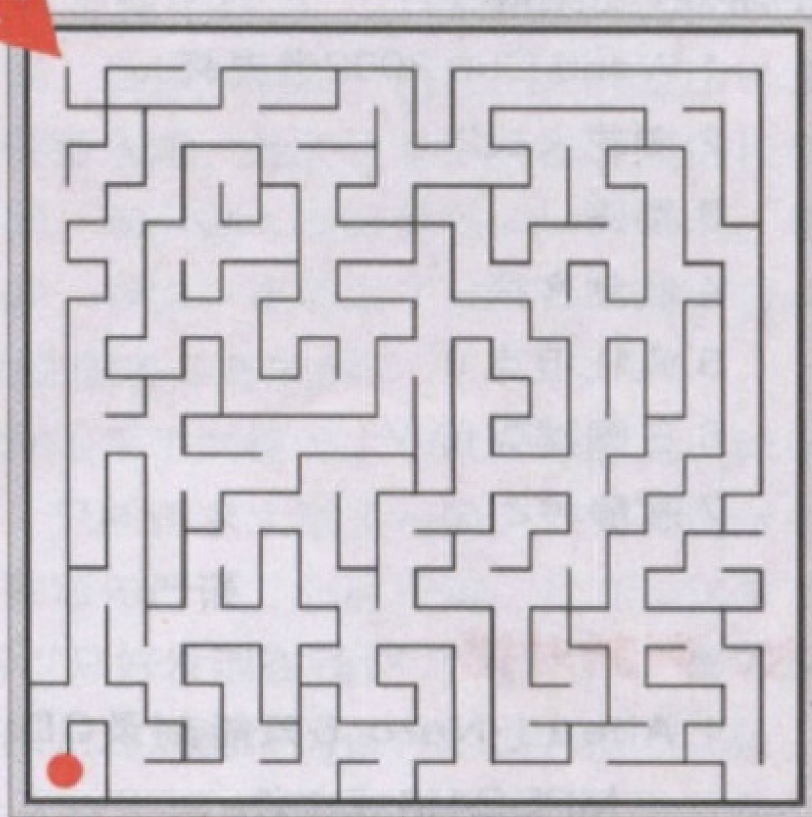
六.翻译软件，有多视窗显示，带有周边的Plug-in应用软件。

七.专业影像处理软件。

八.下载工具软件，利用了多点连接、断点续传、计划下载等技术，大大加快了下载的速度。

九.每年一代的热门PC交互足球游戏。

## 三、迷宫




## 四、智力陷阱

**林晓想要得到XRT的电脑资料，但是必须先输入文件名字。每个文件名字必须按照以下条件由3个单词组成：**

1.每个单词必须含有3个、5个或7个字母；

2.字母R、T、X只能在每个文件名字中出现一次，但不一定按此顺序；

3.每个文件名字中，第3个单词比第2个单词包含的字母要多；

4.每个单词的头一个字母不同。



这可真难坏林晓了，大家帮她找出文件名字吧。

①如果BOXER是某个文件名字中的第2个单词，那么下列哪2个单词可能分别为这个文件名字的第1和第3个单词？

A.ARM RUNNING
B.BID TAMES
C.CAMPS TRAINER
D.DID STEAMED
E.FOX RENTED

②MOTHS、VEX、MAR三个单词不符合XRT电脑文件名字的次序，下列哪一种改正方法可使它们成为一个文件名字？

A.颠倒某个单词的字母，并将最长单词中的某个字母抽出来。
B.颠倒某个单词的字母，并把3个单词的词序倒过来。
C.颠倒某个单词的字母。
D.颠倒3个单词的词序。
E.将最长单词中的某个字母换个位置。

## 五、选择题（多选）

以下哪些游戏曾经在“龙虎榜——我正在玩的游戏”上出现过：

1.World Cup 2002世界杯
2.樱花大战2
3.秦殇
4.仙剑客栈
5.疯狂坦克 II
6.三国群英传 IV
7.寂静岭2

## 六、判断对错

1.Ahead Nero 6只能刻录CD，不能刻录DVD、MPEG4格式文件。

2.在游戏《盟军敢死队3——目标柏林》中，如果直接指挥敢死队员向侦探车开枪不会有任何效果。

## 七、南辕北辙

请将下列软件和它们的出品单位用线连接起来。

| | |
|---|---|
| FIFA2003 | Eugene Roshal |
| WinRAR | 美国艺电 |
| 三国志IX | JetCar软件工作室 |
| 超级兔子魔法设置 | KOEI |
| NetAnts | 洪以容 |
| MU | 蔡旋 |
| 虚拟光驱 | 昱泉国际 |
| 幻想三国志 | 宇峻科技 |
| 网际快车 | Webzen |
| 流星蝴蝶剑.net | 东石软件公司 |

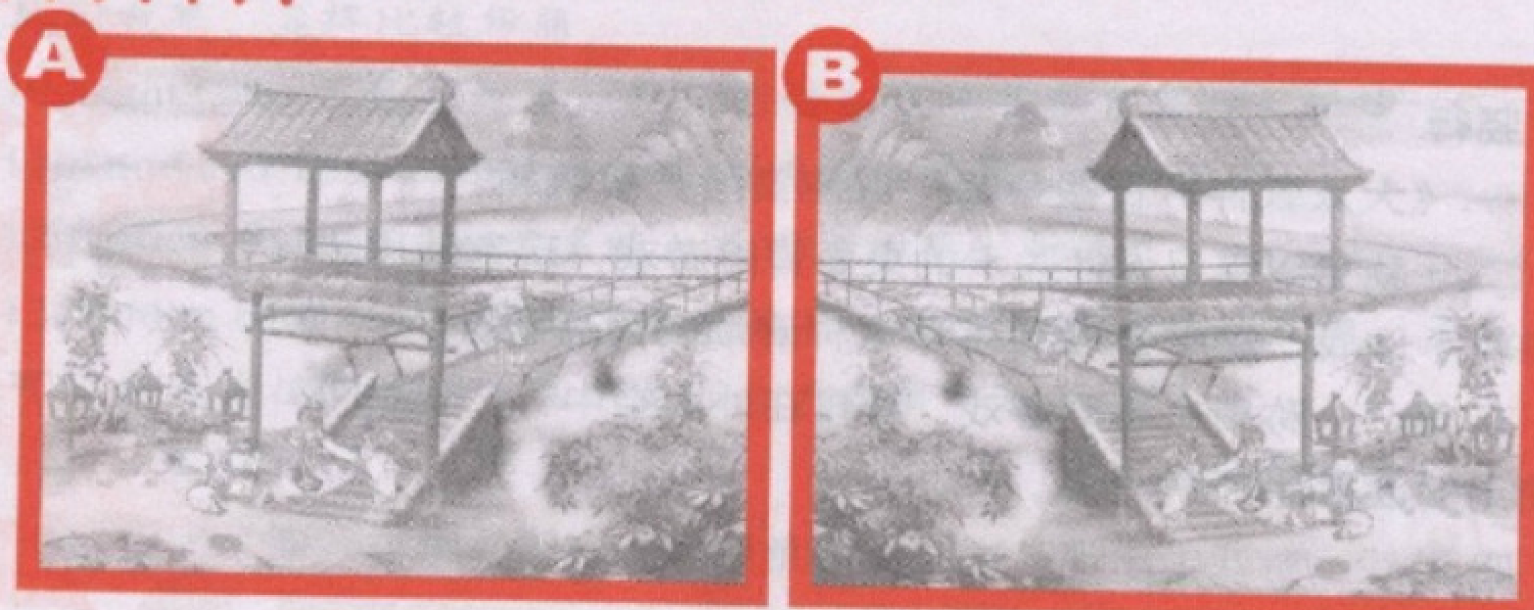
## 八、句读

给文言文断句，传统上称之为“句读”。不过如果现代文章不加标点，也得“句读”一下子才行。请给下面的文字加上标点：

语毕众人思量片刻长空曰那秦王殿前防备森严护卫三千上殿者皆要严密搜身盘查且不能近王40步之内恐献图之谋不可逞兄台可知半条命——反恐精英在1.6版本推出之际武林一干人等纷纷响应虽在鬼谷子的兵法排行榜中已下降一位但我辈同为用枪矛者可参照AZTEC地图研习数日以2-1-2队形小组行动攻克之那秦王皇宫位于沙漠极限绿洲一带地形与AZTEC也颇得几分相似权且把那正殿当作T方A点基地我为狙击手甩手中枪爆那独夫之头长空酒杯斟满一饮而尽才转身面对众人是时飞雪许久没有话语灭国之恨萦绕心头虽为女辈刺客但手中那柄细长柔软之剑妖娆里透着刚烈与锋利饶是威加四海的君王见到这柄寒霜般的利器也不禁动容飞雪缓缓道数月前一老者暴雪山人传我一武林书籍星际争霸修炼后方才顿悟我已向公输班前辈定制木鸢若干准备利用扩张双基地开局空投战术载巨人空投秦王正殿行刺之为防止秦国的自杀式飞机撞击造成失利的可能已经加装防护罩定能一改战局之不利且那秦国素以箭多快著称每每念及大风大风箭雨必倾盆而下空投刺秦可谓占据高空有利地形自可避开箭雨

(没有句读，你能一口气读完吗？)

## 九、找出图A与图B的不同点






## 十、大软春秋：请写出至少4个TOP TEN榜评的名字，并说出该榜评作者名字（2003年01～24期）。

# 天使与魔鬼

## ——推动榜单的力量

■晶合实验室 魔之左手

“送战友，踏征程”，话说我们送走了iCat同志，评测室变得异常繁忙（读者：这关我什么事！）。这天，手手正在埋头摆弄一块主板，忽然从编辑们那边传来一些异样的声音，眼睛不好的手手当然拥有灵敏的耳朵，而这双耳朵告诉他有人在背后说他啦！

手手跑去偷听（并被发现）的结果就是把正在讨论的榜评人选正式化而已，理由当然是千千万万。但是作为编辑部里少数没有写过榜评的人，手手也该作点贡献，不过得知不是游戏榜评后，他还是发出了一声惨叫。

在写这篇文章前，又拜读了某某猫在22期上的榜评，发现这位战友之榜评的前几段根本就是不知所云，而最后又是云山雾罩，不知道都有什么软件上榜，只好劳我手手的大驾翻过榜评页去自己“评榜”啦。于是我询问林晓大姐，发现她倒是非常赞成这种方式，这……怎么会这样？

闲话少说，我们来看看这期的榜单吧。网络应用无疑是促使软件上榜的最大动力，直接和间接与网络应用有关的软件占了TOP10中的半数左右，如果从前20位来看，更是占有绝对优势。仔细分析后可以看到宽带的普及对相关软件的影响。以多线程为看点的NetAnts，输给了突出管理方便性的网际快车FlashGet；传统的视频光盘播放器金山影霸，也让位给流媒体播放器Realplayer和Flash。让我几乎无法评论的是虚拟光驱这款软件，因为这涉及一个比较敏感的话题，但是其使用的文件主要来源和文件尺寸让人感到惊讶，难道我们的读者们已经开始下载如此大的文件了吗？天晓得。

QQ呀，QQ，好像会成为我们软件排行榜里的“仙剑奇迹”啦。不过聊得正起劲，突然发现每一句话都被“人”加上了尾巴，原来是病毒……怎么样？很多有中毒经验的读者听到这两个字就感到不爽了吧，所以说杀毒软件是不可少的。而国内的杀毒软件虽然在技术水平方面略逊于国外产品，但是却在价格上占有相当明显的优势。名列三甲的另一款软件是金山游侠，虽然有些人认为修改游戏是没有游戏精神的体现，不过我觉得追求更爽快的游戏感受也没啥不好，特别是那种拥有美丽的剧情，但是却让游戏者将大部分精力花费在迷宫和升级上的游戏。不过如果你“这么早就到达了事业的顶峰”，然后闹得非跳崖不可，那也怪不得我们或者这个修改软件。

这个排行榜里有个错误，不好意思的是这已经持续了数期。因为作为RealPlayer后续版本的RealOne Player一直没有推出中文版，因此我们一直将RealPlayer作为一款软件与RealOne Player并列，但是其最高版本应该是8.0。并且在推出中文版RealOne Player后我们应该将RealPlayer取消，所以下期就看不到这个软件了。我们向它告别，一鞠躬，二鞠躬……顺便也向即将过去的2003年告别啦。

下面的东东我就不得不说说了。Windows优化大师和超级兔子魔法设置，虽然可以让一些不太了解底层设置的用户较为容易地调整系统，但是也容易让这些人轻松地把自己的系统破坏掉，双刃剑大概就是指这种东西吧。看到它们的票数这么多，我似乎也明白了后院中某些读者的那些稀奇古怪的问题是怎么造成的了。

不知道朋友们看过手手的榜评之后有什么感觉，如果觉得太不严肃的话，只能请求大家多包涵了。因为测试中总是拿数字说话，要语句严谨，态度严肃，实在是压抑了手手的BT精神，所以只好发泄在榜评上~\(^-^)/~。最不幸的是，手手试图以预定游戏榜评为条件的谈判遭到失败，恐怕近期内是没什么机会再次释放了*_@。

在手手继续考虑下次榜评之前，还是先祝大家圣诞快乐！希望今年圣诞老人的驼鹿铃能在屋顶上响起。如果不是住顶层或者House的话，就祈祷这雪橇有直升机的本事，可以悬停在窗口吧。另外手手比较关心的是那驼鹿味道会是怎样的，了解的朋友们可以告诉手手吗？P

## 编辑推荐软件榜

推荐编辑 魔之左手

| 名称 | 推荐理由 |
|---|---|
| Total Commander | 非常出色的本地甚至异地文件管理器。例如，我在拷贝相同文件夹时，便非常需要它的比较功能；急需时也还可以连接FTP做下载软件。 |
| MyIE | 脆弱而低能的IE的优秀替代者。喜欢上它是因为一次IE被ACDSee 5.0 mini版破坏，作为IE外壳软件的它，仍然运行正常。 |
| Emule | Edonky的外壳软件，功能丰富；拥有简体中文界面，易于管理；各种资源相当多。注意下载之后要共享哦。 |
| 拼音加加 | 其输入法相当不错，操作与普通拼音输入法区别不大。推荐这款软件是因为它对特殊字符输入和英汉混合输入支持得很好，特别适合像我等常需做大量文字输入的人。 |
| Serv-U | 非常便捷的FTP创建工具。对于拥有宽带连接的用户而言是非常不错的选择，在局域网里代替共享文件夹也是个好主意。设置一个最大传输率，可以避免用户过大的数据流量把自己的系统“拖死”。 |

# 热门软件排行榜TOP

SOFTWARE

## 经典软件名人堂

| 软件名称 | 版本号 |
|---|---|
| WinZip | 9.0Beta |
| ACDSee | 6.0 |
| Winamp | 3.0 |
| 豪杰超级解霸 | 3000 |

| 名称 | 版本号 | 名次 | 票数 | 升降 | 制作 |
|---|---|---|---|---|---|
| 腾讯QQ | 2003 Ⅱ | 1 | 494 | ○ | 深圳腾讯计算机系统公司 |
| 金山毒霸 | V | 2 | 357 | ↑ | 金山公司 |
| 金山游侠 | V | 3 | 323 | ↓ | 金山公司 |
| 网际快车FlashGet | 1.40 | 4 | 312 | ○ | JetCar软件工作室 |
| WinRAR | 3.30Beta2 | 5 | 291 | ↑ | Eugene Roshal |
| Windows优化大师 | 5.7Build1023 | 6 | 278 | ↓ | 鲁锦 |
| IE | 6.0 | 7 | 195 | ↑ | Microsoft |
| 虚拟光驱 | 8.0 | 8 | 179 | ○ | 东石软件公司 |
| 超级兔子魔法设置 | 5.52 | 9 | 175 | ↑ | 蔡旋 |
| 金山快译 | 2003 | 10 | 168 | ↓ | 金山公司 |
| 金山词霸 | 2003 | 11 | 142 | ↑ | 金山公司 |
| RealPlayer | 8.0 | 12 | 134 | ↓ | RealNetworks |
| 瑞星杀毒软件 | 2004 | 13 | 126 | ↓ | 北京瑞星公司 |
| RealOne Player | 2.0 | 14 | 119 | NEW | RealNetworks |
| Flash | MX 2004 | 15 | 116 | ↓ | Macromedia |
| 金山影霸 | 2003 | 16 | 114 | ↓ | 金山公司 |
| NetAnts | 1.25 | 17 | 109 | ↑ | 洪以容 |
| Photoshop | CS | 18 | 96 | ↓ | Adobe Systems Incorporated |
| 紫光拼音输入法 | 3.0.0.3045 | 19 | 87 | NEW | 清华紫光软件股份有限公司 |
| 江民杀毒王KV | 2004 | 20 | 73 | ↓ | 北京江民公司 |

本榜所列软件版本号截止于2003年11月25日。本期网选选票截止时间为2003年11月25日（网选地址为http://topten.popsoft.com.cn/topsoft/default.htm）。

## TOPTEN手机投票启事
### 轻松投票选择软件
### 赢取每月精彩奖品

参加投票的软件见读者调查表背面，如果要给没有编码的软件投票，请直接输入软件名字。

短消息格式为：TP（空格）选择的软件代码。

发送特服号163066050即可。

手机投票费用每条短消息0.5元。

12月手机投票获奖者为：

138203996XX 135205040XX
136156587XX 137524478XX

奖品为华峰数码相机。

如需更多精彩服务，请发送0到1630。

| 名次 | 软件名称 | 下载次数 |
|---|---|---|
| 1 | 腾讯QQ2003简体中文正式版 | 197 597 |
| 2 | FlashGet（JetCar）网际快车中文版1.40 | 64 763 |
| 3 | 腾讯QQ2003 Ⅲ 简体中文测试版Beta 1 | 43 413 |
| 4 | RealOne Player Golden官方简体中文版v2.0 | 36 877 |
| 5 | WinRAR官方中文版3.2 | 29 753 |
| 6 | Internet Explorer 6.0简体中文完全版Build 2800 | 26 358 |
| 7 | 紫光拼音输入法正式版3.0.0.3045 | 20 255 |
| 8 | Adobe Acrobat Reader简体中文版6.0 | 18 471 |
| 9 | 金山快译2002 | 16 499 |
| 10 | Windows Media Player For 9X/2k9.0 | 14 371 |

本榜由本刊和电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

## 2003年11月幸运读者

**特等奖：**

奖品为价值400元的联志音箱1套。

广西 黄 腾

**幸运奖：**

奖品为热门软件1套

北京 王安琪　安徽 刘津津
河南 吴志方　天津 张 媗
福建 庄韵雅　浙江 徐明丰
山东 王久青　陕西 李 洋
上海 孙 畅　吉林 康志博
江苏 盛方华　内蒙古 郭明
湖北 冯逸峰　黑龙江 周储

米格

mig.com.cn

# 米格游戏  玩家岁末抽大奖






米格-霹雳娇娃之暴走旋风

下载方式

》Nokia7650/3650发送短信 P 到10200380029
Nokia40系列手机(*)发送短信 P 到10200380030
MotorolaT720发送短信 P 到10200380031
》手机登陆移动梦网百宝箱-游戏百宝箱-动作游戏




米格-魔域再生

下载方式

》Nokia7650/3650发送短信 P 到10200380998
Nokia40系列手机(*)发送短信 P 到10200380999
》手机登陆移动梦网百宝箱-游戏百宝箱-情景游戏




米格-精灵鼠小弟

下载方式

》Nokia7650/3650发送短信 P 到10200380040
Nokia40系列手机(*)发送短信 P 到10200380041
》手机登陆移动梦网百宝箱-游戏百宝箱-动作游戏




米格-人獾大战

下载方式

》Nokia7650/3650发送短信 P 到1020038002[3]
Nokia40系列手机(*)发送短信 P 到102003800[2…]
MotorolaT720发送短信 P 到10200380[02…]
》手机登陆移动梦网百宝箱-游戏百宝箱-动作游[戏]

(*) Nokia40系列手机包括:
7250/7250i/7210/6610/6100/8910i/6108/5100/3510i/3300/3100

凡在此期间下载以上四款游戏中任意一款的用户，均有机会成为幸运中奖者，赢得六百元奖金。

同时，获奖用户将有机会参加米格的新游戏发布会，领取丰厚奖品，参与试玩活动。

在此期间下载游戏的用户，都会成为米格游戏俱乐部的成员，每月收到最新、最酷的米格新游戏信息。

* 本此活动最终解释权归北京掌中米格信息技术有限公司

**时 间:**

活动时间：2003/12/12---2003/12/18

抽奖日期：2003-12-19

获奖者将收到电话通知，也可登陆网站查询。

关于本次活动的详细信息，
请登陆网站 www.mig.com.cn
客服电话:010-8580 4572



邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN